CLUB Nintendo

2001

10 AÑOS

1991

GANA EN NUESTRO DECIMO ANIVERSARIO

Año 10
No. 12
Precio $18.00 M.N.

0 10722 98452 6 12

SUPER SMASH BROS. Melee

Más del NGC:

- Extreme G3
- Batman Vengeance

Tips de:

- The Legend of Zelda -Oracle of Ages-

Conoce a:

- Doom
- Boxing Fever
- Lady Sia
- Lufia

dirección http://www.esmas.com/compras

E-MAIL | CHAT | COMPRAS | FOROS | TARJETAS | RADIO | Y MÁS!

es mas compras® Donde seguro compras

HOME | LIBROS | LIBROS EN INGLÉS | CD's | VHS | DVD's | VIDEO JUEGOS | JUGUETES | ELECTRÓNICA | CÓMPUTO Y TELEFONÍA | TIENDA TELEVISA

Más de 1,000,000 de productos en catálogo

La tienda oficial de Santa Claus

es mas compras®

La manera más fácil, segura y conveniente de comprar todos tus regalos esta Navidad.

Sólo Compuprice y EsMas.com te ofrecen las mejores computadoras a los mejores precios y planes de financiamiento.

Adquiérelas ya en EsMas Compras, en tu tienda Compuprice más cercana, o en los teléfonos 5601-5000 y 01800 463-5555

www. esmas.com/compras
del D.F.: 54 88 77 77
del interior.: (01 55) 5488 7777

Aceptamos pago contra entrega (sólo D.F.), tarjeta de crédito y depósito bancario.

¡AHORA EN MÉXICO!

La línea más completa en el mundo de accesorios y software para videojuegos

INTERACT

GAMESHARK

¡PARA GANAR EL JUEGO!

Este programa te permite acceder a los códigos secretos de programación en los juegos para obtener ventajas como vidas ilimitadas, mejores armas o el poder para vencer a ese enemigo imposible y pasar a niveles del juego que nunca pensaste alcanzar.

También descubre información oculta, imágenes, videos y hasta la música contenida en los discos o cartuchos. Tenemos un GameShark para cada una de las plataformas.

DVD REGIÓN X

La versión para PlayStation 2 Incluye un súper accesorio, El DVD región X. La llave que te permite convertir tu PlayStation 2 de región 1 a multiregión y disfrutar la calidad digital de las películas en DVD de cualquier parte del mundo.

CONTROLES

VOLANTES

JOYSTICKS

MULTIPUERTOS

Y muchos accesorios más. Hasta lo que no te imagines lo tendremos para ti pronto.

Estos productos están a la venta en:

WAL★MART SUPERCENTER

BODEGA

SEARS

Tiendas ACCION VIRTUAL

LAS NOVEDADES:

TEATRO EN CASA

Se oye GENIAL con PS 2 y funciona también con otras plataformas. Experimenta el gran sonido envolvente y siente la acción a todo lo que da!

CABLE LINK

Para Game Boy Advance. Conecta hasta 4 jugadores al mismo tiempo para competir entre sí e intercambiar información.

CONVERTIDOR INALÁMBRICO

Conecta tu control de PlayStation al transmisor ¡LISTO! Juega con libertad de movimiento, o aplástate en tu sillón favorito donde antes no alcanzaba el cable!

PANTALLA Y BATERÍA PS ONE

Juega en cualquier lugar Con esta pantalla de 5" y la batería recargable con capacidad para 2:30 hrs. continuas de juego.

¡ DE FÁBULA !

Para todos los Sistemas, versiones y modelos

PC

GAMEBOY

Distribuidor Exclusivo para La República Mexicana:
Manufacturas Tecnológicas Exclusivas en Mobiliario, S.A. de C.V.
Georgia 10 - 3 Col. Nápoles. C.P. 03810 México, D.F. Tels: 55 23 53 51 55 23 53 38 55 23 29 25

SUMARIO

ENTERATE COMO OBTENER UNO DE NUESTROS REGALOS DE ANIVERSARIO 7

DR.MARIO	3
NINTENDO TOP TEN	12
PREVIO	
BATMAN VENGEANCE NGC	14
EXTREME G3 NGC	26
POCKY & ROCKY 3 GBA	46
NUESTRA PORTADA	
SUPER SMASH BROS. MELEE	16
A FONDO	
DRAGON WARRIOR MONSTERS 2 GBC	21
LUFIA THE LEGEND RETURNS GBC	30
DEXTER'S LABORATORY GBA	39
BOXING FEVER GBA	36
LADY SIA GBA	41
LEGO BIONICLE GBA	50
TETRIS WORLD GBA	54
MONSTER'S INC. ADVENTURE GBA	58
MONSTER'S INC. ADVENTURE GBC	60
DOOM GBA	62
BACKTRACK GBA	92
SUPER WARIO	29
ENTREVISTA	
GUS Y PEPE EDITORES DE CLUB NINTENDO	34
EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	65
TIPS	
THE LEGEND OF ZELDA -ORACLE OF AGES- GBC	70
EXTRA	82
RANKING	83
CEMENTERIO	88
GALERIA	94
ULTIMA PAGINA	96

ESTE ES EL ROMBO DE NOVIEMBRE

C·L·U·B Nintendo 10 AÑOS

Año X #12 Diciembre 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

PRODUCCION
KITWA Creatividad y Diseño

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez

AGENTES SECRETOS
Ary / Spot

ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Eduardo Michelsen
DIRECTOR DE FINANZAS
Sergio Carrera Dávila
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

VICEPRESIDECIA DE VENTAS
Michel Bauer
DIRECCION DE VENTAS
Enrique Matarredona
Mara Domínguez

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Joel R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE DE PUBLICIDAD
Beatriz Pizarro

(C) COPYRIGHT 2001 CLUB NINTENDO

Año 10 # 12, Revista mensual, **Diciembre 2001**. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México, y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. (DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4893, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 3432"92" 8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Berlín No. 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO. No. 10/12** (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogota D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext. 148 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: **susctelevisa@colombia.com**, Servicio al cliente: **suscripcol@editorial.televisa.com.mx** Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Ecuador.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946 / 5178 / Fax: (541) 342-8946 Edtva. Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. Gerente General: Sr. Rodrigo Mesquiera, Gerente Comercial: María Eugenia Golri, Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Conus, Gerente de Ventas: María de Los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F., Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Ixtacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(C) 2001 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #12
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

EDITORIAL

Un nuevo ciclo se ha cerrado, un año más quedará marcado en las páginas de la historia. Gracias ti, durante estos diez años le hemos echado todas las ganas del mundo haciendo nuestro mejor esfuerzo para brindarte la mejor información del Mundo de Nintendo, estrategias, trucos, claves, passwords, análisis y recomendaciones de tus juegos favoritos. Hemos visto nacer, crecer y desaparecer muchos sistemas y cómo la industria se ha desarrollado a través de nuestro peculiar punto de vista.

El próximo año tiene muchas promesas con la interacción del Game Boy Advance junto con el Nintendo GameCube. Muchas compañías han reanudado tratos con Nintendo, además de las promesas de varios juegos exclusivos para los seguidores de la gran N y como siempre, estará presente nuestro compromiso hacia ti en tenerte la mejor información y los A fondo, Tips y SOS más sobresalientes de la mejor empresa de entretenimiento: Nintendo.

Feliz Navidad y Próspero 2002.

DR. MARIO

Bueno, querido Dr. Mario. El motivo del presente es para hacerles el comentario de que por favor hagan todo lo posible por comunicarle a Shigeru Miyamoto que no la riegue con el que para mí ha sido la mejor saga de videojuegos, claro, me refiero a Zelda.

Yo he coleccionado todos los juegos de la serie desde el NES hasta el N64 y claro que si sale un Zelda para el GameCube, lo voy a comprar, pero con esos muñecos que quieren hacer, la verdad el NGC tiene mucho más poder para que hagan un juego así... No lo desperdicien.

Bueno, me despido no sin antes felicitarlos por sus 10 años y digan qué van a regalar, ya que yo si tengo todas sus revistas desde el primer año con todo y especiales.

José David Torres Dávila
Cd. Nezahualcóyotl, Edo. de Méx.

Hola amigos de Club Nintendo espero que estén ¡PURA VIDA!

Les escribo para comentarles que no me está gustando lo que Nintendo (en especial el señor Miyamoto) y sus desarrolladores están haciendo con algunos juegos de sagas muy queridas. Para empezar no me gustó lo que Miyamoyo hizo con mi saga favorita que es ni más ni menos que ZELDA, me agrada eso de que tenga gráficos como de dibujo animado pero lo que no acepto es lo que hizo con el diseño de Link, que acaso no pensó en los jóvenes como yo y muchos otros que esperábamos un juego con el estilo tan excelente que se venía dando desde los juegos del N64, cómo es eso de que ahora el juego del GameCube es para niños, espero recapacite y por lo menos diseñe mejor al personaje de Link.

También quiero decirles que tampoco me gusta cómo Retro Studios está diseñando el juego de Metroid Prime, ya que le está quitando la esencia que ha acompañado a la saga, además qué es eso de que es una aventura en primera persona, a mí me parece que es un shooter en primera persona, también espero que recapaciten y hagan el juego distinto, como Metroid se lo merece.

Además quería criticar el hecho de que Falco no salga en Star Fox Adventure Dinosaur Planet, ya que éste es el personaje que más me agradaba, creo que hasta más que el propio Fox.

Por cierto espero que el especial de ZELDA sí llegue a mi país porque lo que ha sido el segundo especial de POKÉMON no lo he visto por ningún lado. Por favor publiquen mi e-mail, de lo contrario les seguiré escribiendo hasta que recuerden mi nombre los 365 días del año.

Se despide desde Costa Rica:

Rubén Antonio Cruz Gutiérrez

Después del Space World 2001 que se celebró en Japón, Shigeru Miyamoto dio una conferencia de prensa en donde le preguntaron el por qué habían cambiado tan radicalmente el "look" de Link a lo que contestó: "Las imágenes que se presentaron en el Space World del 2000 eran un prototipo en el que estábamos trabajando (donde Link se enfrentaba a Ganondorf), pero al ver la tendencia de la industria en donde la gran mayoría de títulos se enfocaban demasiado en el concepto gráfico, quisimos darle un cambio. Hablé con mi equipo de trabajo los motivé para que jugaran un poco con el concepto para presentar algo diferente y el Link que vemos ahora nos ha agradado bastante, ya que con él mantiene la línea en donde la aventura de nuestro héroe se lleva a cabo cuando él es un niño (como se ha visto en todos los juegos de saga exceptuando Zelda 2 (NES) y Ocarina of Time (N64))".

Como se pudo ver en el show de este año, el juego se ve bastante adelantado y a juzgar por la fecha de salida, estamos casi seguros de que el concepto caricaturesco de Link será el que finalmente veamos en nuestras casas. Pero no te desanimes, estamos seguros de que el juego será tan bueno o mejor que sus versiones anteriores.

Por su parte, Retro Studios nos confirmó que "No es un First Person Shooter"; Tal vez las fotos que hasta ahora han mostrado sólo representan el modo de batalla, dejando el modo de aventura en otro plano.

A nosotros también se nos hizo raro que no se mencione para nada el nombre de Falco Lom-

bardi en el juego de Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, tal vez lo estén reservando para darnos una sorpresa.
Esperamos que sea suficiente para calmar su sed de información y no nos queda más que esperar a que estos juegos lleguen a nuestras manos.
El especial de Zelda ya está en progreso y será cuestión de un par de meses para que llegue hasta ti.
Muchas gracias por acordarte de nosotros y como puedes ver, en éste décimo aniversario tenemos grandes regalos para ti, así que apúrate a enviarnos el cuestionario completamente lleno. Recuerda que tienes que desprender la hoja y enviárnosla por correo, no recibimos copias ni mucho menos e-mails con las respuestas.

♦

Hola amiguísimos de Club Nintendo les escribo para felicitarlos del décimo aniversario y desearles una Feliz Navidad a ustedes y a todos los lectores.
Tengo unas pequeñas dudas si es cierto que las palancas del NGC van a tener vibrador integrado adentro del control, también cuántos títulos para NGC van a lanzar.

Enrique Escalante Macías

Muchas gracias y a ti también como a todos nuestros lectores les deseamos una Feliz Navidad y un Próspero Año Nuevo, un año que en verdad promete muchas sorpresas tanto para la industria como para nosotros los videojugadores. Claro que el control del GameCube tiene Rumble y ya no será necesario que gastes en pilas o teniendo que comprar un accesorio para sentir el poder en tus manos.
Como ya lo hemos mencionado desde Octubre, la lista es bastante larga, además en este número podrás encontrar más información de juegos nuevos para este revolucionario sistema.

♦

¡Hola amigos de Club Nintendo!
Les escribo este e-mail para decirles 3 cosas:
1.- ¡¡¡¡FELICIDADES!!!! por sus 10 años de publicar esta revista. Han hecho un gran esfuerzo haciendo de ésta, la mejor revista de Nintendo de México, Latinoamérica y Sudamérica.
2.-Pongan en Mariados tips de Advance Wars en la misión Sami's debut.
3.-Por qué están tan contentos con el Game Cube (aparte de sus gráficas que están buenas) ¿qué no ven que van a tener que comprar "Memory Cards" que lo único que hacen es gastar dinero? antes sus cartuchos tenían batería interna. Parece que Nintendo se asemeja más a Sony con eso de los discos.

Eduardo Alba G. (Yayo)
México, D.F.

Gracias por las felicitaciones ya que es gracias a ustedes que hemos podido seguir a tu lado.
Muy pronto tendremos más estrategias para Advance Wars, así que no te despegues.
El motivo por el cual estamos tan entusiasmados con este nuevo sistema es por que los diseñadores no tendrán por qué pelearse con los programadores ya que todo es posible en el GameCube. Además Nintendo decidió que el formato con el que los juegos serían vendidos fue el Mini DVD, ya que gracias a sus propiedades, es difícil que la piratería tome el control (como ha pasado con otros sistemas) y así garantizar la calidad de los juegos.

♦

Hola CN sólo les quería preguntar y decir algunas cosas que me han estado molestando mucho.
1.En la revista del '97 en la que checan el Space World vi unos cartuchos de N64 que nunca había visto como Mario RPG 2 y muchos otros y de repente vi algo que se llamaba N64DD, mi pregunta es si este sistema salió a la venta en América porque aquí en Guatemala nunca salió.
2.Su revista es increíble y es la mejor de todas y nunca me la pierdo.
3.Chequé en una página de internet que Nintendo ya estaba preparando un Pokémon nuevo para GBA. ¿es esto cierto?
Por favor respóndanme esas dudas que no paro de pensar en ellas.

Juan Fernando

Como todos sabemos (o casi todos) Mario RPG 2 se convirtió en Paper Mario para el Nintendo 64. El DD64 que es un accesorio para el N64, nunca salió en nuestro continente, tal vez el Conejo podría ilustrarnos mejor en ese aspecto, así que tal vez muy pronto lo haga en su original sección.
Desde el Space World, Tsunekazu Ishihara (productor de la serie Pokémon) ha confirmado que un nuevo juego para el Advance se está desarrollando, pero no será hasta el próximo año que el juego llegue a Japón y posteriormente salga en América. Muy pocos datos se conocen aparte de la confirmación, pero estaremos pendientes de cualquier noticia.

♦

Hola cuates de Club Nintendo les escribo por primera vez en 6 años que llevo leyendo su revista la mejor revista del mundo, muchas felicidades por su décimo aniversario espero que se la pasen de pelos y que la revista siga por muchos años más. Estoy esperando tan an-

Ya no necesitas enviarle cartas a Santa Claus. Mejor mándale un e-mail por AOL y seguro que sí le llega tu mensaje.

- Internet ilimitado
- 17 canales con contenido exclusivo
- Restricción para menores
- 7 cuentas de Internet
- Servicio a clientes las 24 hrs.
- Los mejores chats • Maestra en línea

Instala hoy mismo este CD para que desde ahora le escribas a Santa con la **Clave AOL: Santa Claus.** Conéctate ya a America Online, así él recibirá tu mensaje mucho más rápido y ya no tendrá pretextos para no traerte tu regalo.

En esta época de buenos deseos, esperamos que los más bellos mensajes de amor y felicidad te lleguen por America Online.

Pide gratis tu CD.

01(800)522-3000

y conéctate ya a America Online.

Con VISA y America Online: Todos seguros.

El Internet fácil que te hace la vida más fácil.

sioso como ustedes la salida del Nintendo GameCube (que por cierto sale el día de mi cumpleaños el 18 de Nov) para poder jugar títulos como Luigi's Mansion o Wave Race. Además les quería hacer unas preguntas:
¿Creen que vaya a salir un Street Fighter para el NGC y por qué Capcom no sacó uno para N64?
¿Cuándo va a salir el FIFA 2002 para NGC?
Bueno, sin más qué decirles espero que se la pasen bien el décimo aniversario y además que sigan así porque la revista está genial.
Felicidades

Francisco Montiel Maldonado
Toluca, México

Muchas felicidades por tu cumpleaños, esperamos que te la hayas pasado muy bien (con tu GameCube). Hay demasiados rumores de que Capcom está planeando la tercera integración de la saga de Capcom VS SNK para el GameCube, espero que sea suficiente para ti (ya que no lo es para nosotros por que es información no confirmada). FIFA es otro de los juegos que vienen casi con el lanzamiento del sistema, así que no tendrás que esperar demasiado para disfrutar de otro éxito de EA Sports.

♦

Sólo quisiera saber unas cuantas preguntas no les quiero echar tantas flores sólo felicitarlos por estos 10 años y por la revista 120 que sacan y aparentemente son pocas, pero investigar y redactar no es fácil.
Bueno voy directo a las preguntas ya para no echar tanto rollo:
Al jugar por primera vez el N64 sentimos una cierta sensación al ver gráficas completamente diferentes a las del SNES, ¿pasará lo mismo con el NGC?
Para concluir, ¿Les gusta su trabajo?

Erick
Monterrey N.L., México

Claro que tendrás una sensación muy diferente, el control de GameCube inicialmente es muy diferente al de N64, por otra parte, los juegos estarán mucho más detallados de lo que nunca llegaste a ver en ningún otro sistema de Nintendo. Y claro que nos gusta nuestro trabajo, por eso seguiremos muchos años más informándote del gran mundo de Nintendo.

♦

Hola, sé que el GameCube tiene salidas A/V análogas y digitales, que los botones R y L tienen funciones Análogas y digitales también.... Ahora, ¿qué significan los términos Análogo y digital?
Gracias por contestar mi pregunta y ¡¡¡FELIZ ANIVERSARIO!!!

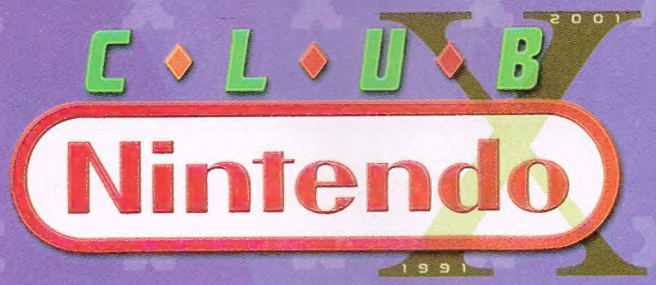
Juan Adrián García Cid
Zitácuaro, Michoacán

Efectivamente, el GameCube tiene gran tecnología de vanguardia y te vamos a detallar el por qué.
En primera, las señales digitales de video lógicamente mejoran increíblemente la calidad y nitidez de las imágenes, haciéndolas más claras y mucho más definidas gracias al incremento en la líneas de definición. Si tu televisión cuenta con este tipo de conexiones, no dudes en comprar el cable indicado. Como dato cultural, el GameCube no necesita salida de audio digital por el simple hecho de que los componentes de audio tienen la suficiente definición como para emitir señales para el Dolby Prologic 2, por lo que si cuentas con un Home Theater, podrás gozar de una impresionante calidad de audio en todas las bocinas.
Los botones L y R también cuentan con funciones análogas, ya que dependiendo del nivel con el que presiones el botón, será la reacción que generará en el juego, además de que cuentan con un tope análogo activando una función digital secundaria.

♦

Nos despedimos celebrando nuestro Décimo Aniversario y recordándote que en este número encontrarás las bases para llevarte grandes regalos.
Te recordamos la dirección de la redacción para que envíes todas las cartas que quieras para cualquiera de las secciones.

Hamburgo #10 Primer Piso
Colonia Juárez, México, D.F.
Código Postal 06600
O si prefieres enviarnos un correo electrónico a:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx



BASES

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas la edades dentro de la República Mexicana. Debes desprender la hoja (1ª fase) y la que saldrá publicada en la próxima edición de enero de 2002 (2ª fase), poner tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado por correo a la dirección de nuestra redacción:

CLUB NINTENDO
Hamburgo No. 10, Primer piso
Col. Juárez, México, D.F. C.P.06600

No se aceptarán copias fotostáticas, e-mails, ni envíos por fax, solamente las páginas ORIGINALES. Los sobres se recibirán hasta el 28 de febrero de 2002. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios correctamente contestados de la 1ª y 2ª fase y tengan todos tus datos completos. No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los sobres que quieras (sólo en ORIGINAL y con las DOS FASES) para tener más oportunidades de ganar.

El 4 de marzo de 2002 se elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar aquél que cumpla con todos los requisitos establecidos en estas bases.

PREMIOS

Habrá 5 regalos que incluyen un Nintendo GameCube con un juego cada uno.

Y 10 regalos más de Paquetes Especiales de Gamela (el paquete consta de una playera, squeeze, llavero, gorra y pin cada uno).

En la edición de abril del 2002 se publicaran los nombres de los afortunados ganadores quienes tendrán hasta el 30 de abril para venir a recoger sus premios en nuestras oficinas en horas y días hábiles.

Gracias por compartir con nosotros en este evento tan especial, esperamos tus respuestas.

Para cualquier duda o aclaración, ya sabes nuestra dirección, y no olvides enviarnos tus comentarios a nuestro correo electrónico: clubnin@nintendo.com.mx

Pégate a nuestro décimo aniversario y ¡gana con nosotros!

"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de noviembre de 2000. Para mayor información llamar al 55.46.86.22 Cualquier incumplimiento repórtalo a la Profeco".

Nombre: _____

Edad: _____

Domicilio: _____
calle número colonia

_____
ciudad delegación o municipio estado código postal

Teléfono: _____ E-mail: _____

01 ¿Qué tiene de raro el Número de nuestro Primer Aniversario?

_____

02 Menciona al menos tres de las cinco figuras que se encuentran en los "Estereogramas" que se publicaron en el Año 3 Número 6

_____

03 ¿A partir de qué número comenzamos a empastar nuestra revista? (quiere decir sin grapas)

año: número:

_____

04 ¿Cuál es la clave para pelear contra Mike Tyson (Mr. Dream) en Punch Out de NES?

_____

05 ¿En que número de nuestra revista se publicó el Control de las Celebridades entrevistando a Graciela Mauri?

año: número:

_____

06 ¿Cuáles han sido los nombres de la comercializadora que han importado los productos de Nintendo en México desde 1988? (Menciona por lo menos 3 de ellos)

_____

07 ¿Cuántas preguntas venían en el cuestionario que se realizó para festejar nuestro primer aniversario?

_____

08 ¿Cuál es el nombre del chip especial que ayudaba al SNES a procesar juegos en 3-D como Star Fox?

_____

09 ¿Cómo se llama la palanca oficial de Nintendo para el NES?

_____

10 ¿En que números de la revista aparece Mario en la portada con los colores de la playera y el overol invertidos? (menciona el año y números)

_____

11 ¿De qué capacidad era el procesador del Virtual Boy?

_____

12 ¿Cuál es el password que pide el robot en el nivel cuatro de Star Tropics (NES)?

_____

Para participar es necesario que desprendas esta hoja y que la envíes JUNTO CON LA SEGUNDA PARTE que aparecerá publicada en el número de enero de 2002.

AGRADECEMOS A:

AARON I. EVARISTO CASTILLO
ABRAHAM IBARRA PEREZ
ADAN RAMIREZ HERNANDEZ
ALAN I. RODRIGUEZ HERNANDEZ
ALAN BRUST GONZALEZ
ALAN SAUCEDO SIERRA
ALBERTO BURGOS FRAUSTO
ALEJANDRO BARRAGAN HERNANDEZ
ALEJANDRO CARRANZA
ALEJANDRO RAMIREZ VERDUGO
ALEX SOMARRIBA
ALFREDO ESTRADA CASTILLO
ALFREDO TOBIAS SALAS
ALMA C. BOJORQUEZ FELIX
ANA K. GARCIA DUEÑAS
ANDONI VALDERRAMA MENDEZ
ANDRES DIAZ ZARAGOZA
ANDRES HERNANDEZ GARZA
ANON EGGERS GUERRA
ANTUAN Y. CRUZ MARTINEZ
ARACELLY SAMUS
ARAM J. A. FABIAN GOMEZ
ARMANDO BRIONES ROMERO
ARMANDO D. PALOMINO FLORES
ARTURO OAXACA GOMEZ
ARTURO V. AGUIRRE BUSTOS
BEATRIZ A. RODRIGUEZ ESPINOZA
CARLOS A. ASCENCIO SANCHEZ
CARLOS A. ROJAS DE ANDA
CARLOS A. TORRES FERNANDEZ
CARLOS ALBERTO MAGAÑA
CARLOS E. J. ALTAMIRANO
CARLOS GONZALEZ LUGO
CARLOS M. PEREZ HERNANDEZ
CARLOS MEDRANO LOPEZ
CARLOS MENDEZ
CARLOS PADILLA TAPIA
CARLOS ROJAS PEREZ
CARLOS VICENTIN ROFFIEL
CAROLINA R. GOMEZ ZATARAIN
CESAR A. GALLEGOS CASTELLANOS
CESAR E. VIZCORRA WOGE
CHIDO Y DROMEG
CHRISTIAN O. HERNANDEZ
CLAUDE STAMBUCK
DAGOBERTO LOPEZ DELGADO
DAMIAN GONZALEZ GARZA
DANIEL A. ANGMEN BERNABEL
DANIEL BRENIS JIMENEZ
DANIEL CEPEDA ALDANA
DANIEL CORAL LLAMAS
DANIEL MARINES BANDA
DANIEL MUÑOZ SANTOS
DANIEL OLIVARES ROMERO
DAVID A. REYES
DAVID ASH MARTINEZ
DAVID SASTRE DIAZ
DIANA LOPEZ CERVANTES
DIEGO A. ARANA PRECIADO
DIEGO GOMEZ SABORIO
DIEGO LOPEZ MENA
DIEGO R. GONALEZ GILBBOS
DOLORES RAMIREZ RAMOS
DULCE M. OLIVARES URBAN
EDGAR A. MARTINEZ TORRES
EDGAR D. RODRIGUEZ V.
EDGAR A. KIHARA CASTILLO
EDGAR E. FLORES DELGADILLO
EDGAR O. MORAN VENTURA
EDGAR RODRIGUEZ DE LA ROSA
EDSON R. MATUS ZAMORA
EDUARDO FALCON M.
EDUARDO ROBLES COELLO
ELIA EVARISTO CASTILLO
ELIAS YOSSEL RUIZ DEL HOYO
ELIOT EGGERS GUERRA
ELIUD NEIRA S.
ENRIQUE CHAVEZ VALLIN
ENRIQUE ESPINOSA TAGLE
ENRIQUE PONZIO ELIZONDO
ERICK J. NUNCIO DIAZ
EROS D. RUEDA ZARATE
EZEQUIEL GOMEZ DE LA PEÑA
FABIAN CORTEZ
FERANDO LOPEZ C.
FERNANDO CHAVARRIA MORENO
FLAVIO E. SALAS IBARRA
FRANCISCO J. HERRERA PARRA
FRANCISCO J. PALACIOS MARTINEZ
FRANCISCO ROMAN LONGORIA
FROYLAN REYES MARTINEZ
GABRIEL J. LOPEZ RAFAEL
GABRIEL NIETO MARTINEZ
GERARDO LOPEZ SHEDID
GERARDO MOLINA SALGADO
GERARDO O. TORRES NAVARRO
GIOVANN A. PEÑA ULLOA
GUILLERMO GOCHER
GUILLERMO HERNANDEZ MAYA
GUSTAVO A. GONZALEZ JIMENEZ
HAROLD ORTEGA ALTAMIRANO
HECTOR A. ENCINAS RAMIREZ
HECTOR A. MAGAÑA
HECTOR ARANA
HECTOR BURGUETE ESCOBAR
HECTOR M. ZAVALA MACIAS
HECTOR MALLET FLORES
HUGO C. YAÑEZ BALDERAS
HUGO I. PEREZ ROCHA
IGNACIO I. ESQUIVEL PULIDO
IGNACIO REYES VILLANUEVA
ISAIAS MEDRANO PARRA
ISMAEL GODINEZ SALINAS
ISRAEL RODRIGUEZ SUAREZ
IVAN ZEPEDA GONZALEZ
JAVIER DE JESUS NUÑEZ V.
JAVIER HERNANDEZ PARRA
JAVIER HERRERA PARRA
JAVIER PIÑON RODRIGUEZ
JESUS A. CALZADA ALBARRAN
JESUS A. CERVANTES ROMERO
JESUS E. OVALLE COVARRUBIAS
JESUS E. VELAZQUEZ LEAL
JESUS M. CECEÑAS GONZALEZ
JESUS TADEO RODRIGUEZ R.
JEZRAEL AGUILERA GONZALEZ
JORGE ARELLANO E.
JORGE D. VELAZQUEZ LEAL
JORGE E. ADAME CASTAÑEDA
JORGE G. RODRIGUEZ PEREZ
JORGE J. CAMPOS FERREIRA
JOSE A. BUENO ELIZONDO
JOSE A. DELGADO PERRIOLI
JOSE A. LUCIO CASTILLO
JOSE A. RUIZ ALVAREZ
JOSE ARMANDO NUÑEZ
JOSE C. TORRES GARCIA
JOSE C. VAZQUEZ GOMEZ
JOSE DE JESUS JIMENEZ AREVALO
JOSE DE JESUS ROCHA
JOSE E. FREGOSO MENDOZA
JOSE L. AGUILAR PEÑA
JOSE L. AVIÑA GARCIA
JOSE L. RUVALCABA
JOSE O. YEE GARCIA
JOSUE MARTIN LUNA L.
JOSUE MENDOZA DE LA GARZA
JUAN A. PEREZ ESQUIVEL
JUAN A. SANCHEZ GONZALEZ
JUAN A. ZARZA PAGOLA
JUAN C. OCHOA M.
JUAN C. OLVERA GARCIA
JUAN E. DURAN ESPARZA
JUAN E. RODRIGUEZ S.
JUAN F. CAMPOS ZAMORA
JUAN J. ABREGO MEJIA
JUAN J. MENDOZA GARCIA
JUAN P. ESPINO MUNGUIA
JULIAN MEDRANO CERECERES
JULIO C. AVILA M.
LEONARDO SANCHEZ
LUIS A. ALVAREZ LOPEZ
LUIS A. MACELESH
LUIS A. MALDONADO
LUIS A. PAREDA BASTIDA
LUIS A. SERVIN MARTINEZ
LUIS ALONSO ALVARADO
LUIS ARIAS CORONA
LUIS B. DOVALINA CEDILLO
LUIS E. COLUNGA GONZALEZ
LUIS L. LOPEZ LARA
LUIS M. NAVARRO
LUIS R. REYES G.
MANOLO ANTON MENDEZ
MANUEL A. TRILLO GABALDON
MARCO A. PERDOMO REYES
MARCO A. VAZQUEZ MEDINA
MARICELA CANDELARIO
MARIO A. REYES DE LA ROSA
MARIO CHIN OROZCO
MARIO F. VAZQUEZ SANCHEZ
MARIO RENTERIA
MARTHA A. MARTINEZ SOSA
MARTIN E. DAHER PAMANES
MAURICIO HERNANDEZ GARZA
MIGUEL A. D. RUEDA ZARATE
MIGUEL A. HERNANDEZ MATEHUALA
MIGUEL A. HURTADO CHAVEZ
MIGUEL A. LOPEZ PINEDA
MIGUEL A. SILVA GALLO
MIGUEL A. TRESS BRETON
MISAEL GOMEZ DE LA PEÑA
MOISES PEINADO GARCIA
NATHANAEL MEZA
NOE RODRIGUEZ REYES
NORMA A. CONTRERAS CARRILLO
OMAR DIAZ SANTANA RUIZ
OMAR U. TOVAR OCAMPO
OSCAR A. ALVARADO
OSCAR E. BARAJAS
OSCAR LOPEZ CERVANTES
PABLO MENDEZ PFEIFFER
PAMELA COLLAZO
PAULINA LAZCANO
PAULINA LAZCANO VELAZQUEZ
PAULO S. VENEGAS CHAIREZ
PEDRO I. FERNANDEZ CRUZ
PEDRO RAMIREZ SALAZAR
RAFAEL A. GUTIERREZ PONCE
RAFAEL DE JESUS
RAMON MENOCAL GRULLON
RAUL ALONSO VILLAREAL
RAUL CHAVEZ IBARRA
RAZIEL LOPEZ MORENO
RENE A. VAZQUEZ RUIZ
RENE LONGORIA
RENE MOSAVEDA DELGADO
RENE SALAS DE LA O.
RICARDO C. ECHAURI BALTAZAR
RICARDO D. FLORES BERNABE
RICARDO I. NUNCIO DIAZ
RICARDO RAMIREZ
RICARDO SANCHEZ AGUAYO
ROBERTO AGUILERA GUZMAN
ROBERTO MARQUEZ LANDEROS
RODOLFO GUERRERO SANCHEZ
RODOLFO SANCHEZ R.
RUBEN A. ROMO VERA
SALVADOR ARROYO LAUDINO
SALVADOR LUNA MENDOZA
SALVADOR LUNA MENDOZA
SAMUEL GARCIA DE LA TORRE
SAMUEL MARQUEZ BARRIENTOS
SAULO J. OCHOA VALENZUEA
SEKKEY PHANG HURTADO
SERGIO A. CAÑEDO PRADO
SERGIO F. NIEVES ALARCON
SERGIO J. SALINAS C.
SHERK
ULISES CASTILLO LOPEZ
VICTOR A. BARAJAS
VICTOR D. PAEZ LOPEZ
VICTOR M. CAMIZ C.
VICTOR M. PEREZ CORRAL
WILLIAM VICTORIA SOLIS

LECTORES INTERNACIONALES

COLOMBIA
ALEXANDER BRAVO CABRERA
CARLOS E. ESCALANTE
CESAR H. GUZMAN CAMACHO
DAVID BOLIVAR ALVAREZ
EDUARDO J. VISRAL OCHOA
JOSE E. GABAL GAVIRA
JOSE GIRALDO OSPINA
JUAN CAMILO MURCIA
JUAN D. URIBE ROJAS

COSTA RICA
BRYAN SIBAJA
CHRISTIAN ESQUIVEL
DAVID ESQUIVEL
FABIAN MODRIZ CHAVEZ
FEDERICO PACHECO
FREDDY F. PEREZ CARMONA
GABRIEL OVIEDO GOMEZ
GABRIEL SOTO RIOS
HECTOR VILLALOBOS
JOSE D. CHIZ G.
JOSE PABLO LEON
KATHERIN FALLAS RETANA
LEONARDO RAMIREZ M.
MIGUEL VALDEZ
PABLO RODRIGUEZ CARRANZA
RAY OON
RUBEN CRUZ GUTIERREZ
SEBASTIAN QUIROZ ROJAS

CHILE
BRUNO A. ROJAS C.
BRUNO OLMOS TAPIA
CLAUDIO SANCHEZ
CRISTOBAL ARAYA
DIEGO F. CAMPOS OLIVARES
FRANCISCO AVILA
GONZALO COMPAN A.
JAVIERA PAZ SANCHEZ PRADO
JOHN CARVAJAL
MARCELO A. FUENTES ESPINOZA
PABLO PRADO
PAOLO N. ROJAS CARVAJAL
RICARDO YUTRONIC R.
RODRIGO M. LOPEZ FUENTES
SEBASTIAN GONZALEZ NEGRETE

EL SALVADOR
ERICK ANTONIO SANDOVAL
JULIO CESAR CORTES
LUIS F. CHORIEGO MENDEZ

ESTADOS UNIDOS
DIOGENESIS MONTALVO
JULIO A. VAZQUEZ
NOBIL TUEME
OSCAR MEZA

GUATEMALA
BRYAN BOIE GAAS
CARLOS A. LEMUS NORIEGA
RODOLFO DAVILA B.

HONDURAS
CRISTIAN E. ESPINOZA
DAVID GARCIA

PERU
AKIRA WONG SOTO
CESAR G. MIRANDA RONDINEL
GERSON BONILLA MENDOZA
LUIS R. CABALLERO GRANDA

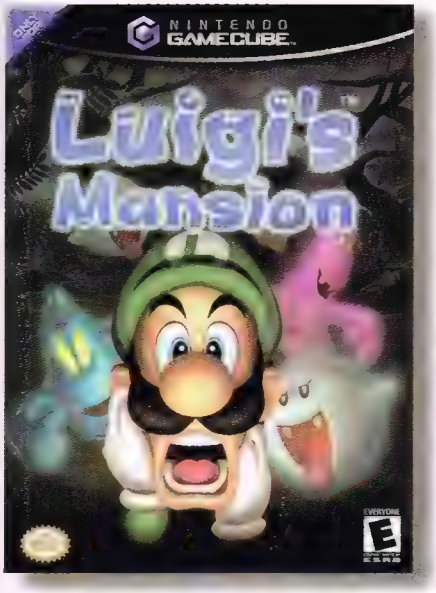
PUERTO RICO
CHRISTOPHER TORRES
DENILIZ CUEVAS RODRIGUEZ
JOSE JAVIER GONZALEZ
JOSE EDUARDO GALVEZ
KELVYN VILLANUEVA FORTY
KENNETH APONTE LUGO

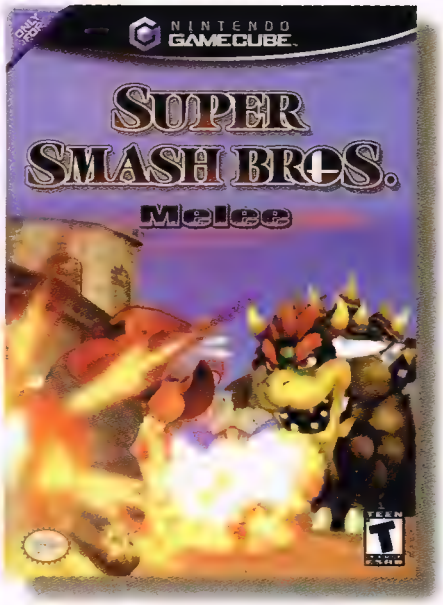
REP. DOMINICANA
JOSE RAMON MONTE S.
MIGUEL ENRIQUE

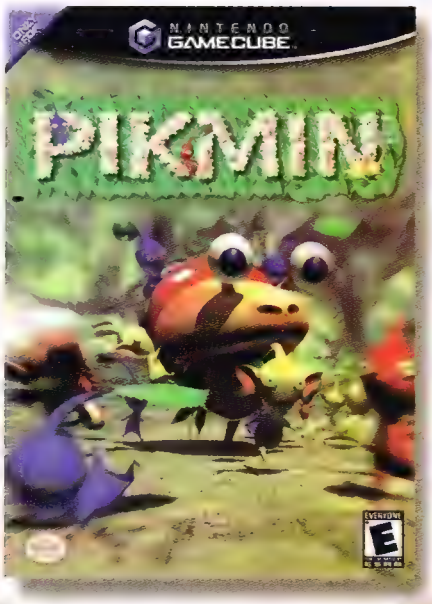
REP. DE PANAMA
O.R. SHOGEN

VENEZUELA
ANDRES E. AREVALO NOGUERA
ANDRES M. RENDON ANZOLA
CARLOS FLORES
DANIEL BORGOGNO PEÑA
EDUARDO CARCIENTE
EDUARDO SANCHEZ
FEDERICO FLAVIANO
GABRIEL LEONI PEREZ-PUELLES
GUILLERMO E. SANCHEZ CARVAJAL
JAVIER FERNANDEZ PAEZ
JOSE NICOLAS SILVA S.
LUIS ALBERTO LA CRUZ
LUIS ALEJANDRO CABEZA
MOISES IZAGUIRRE O.
OVIDIO HERNANDEZ
RICARDO PESTANA FRANCO
SAMANTHA ZAGUIRRE O.
THAIAS EVELYN C. DE JESUS
VICTORIA LEONI PEREZ-PUELLES

Nintendo
POWER
NINTENDO
GAMECUBE
RESET







¡CÓMPRALOS YA!

Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo. Nintendo GameCube incluye un control. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

+++TOP++++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS

1 WARIO LAND 4

Wario viene decidido a dejar atrás a su archienemigo Mario con su cuarto título protagónico, esta vez en el Game Boy Advance... ¡y vaya que lo está logrando! Wario Land 4 es una gran opción para los amantes de los juegos de acción-aventuras en 2D, tiene muchos elementos para que no dejes de jugarlo en un buen rato, además de sus excelentes mini-juegos. Francamente no es una gran sorpresa que llegara al primer lugar de un gran salto, pues este juego cuenta con muy buena música, excelentes gráficas, buena animación y al anti-héroe más querido de los videojuegos. Además de que Wario cuenta con muchos frames de animación para que no simplemente "saltes y golpees", puedes disfrutar de este personaje en todo su carisma característico en todos los momentos del juego.

2 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Aún en la segunda posición, Mario Kart Super Circuit es una gran opción para los amantes de la violencia y las carreras más locas y divertidas que hay. Siendo compatible con el cable link, puedes retar a tres amigos más a jugar, ya sea con un sólo cartucho en algunas pistas del juego o si todos tienen cartuchos, pueden accesar a todas las pistas de este excelente título además de todos los carismáticos personajes, que también son los favoritos de Nintendo, ¡sencillamente no te lo puedes perder!

3 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

No cabe duda, este juego es un deleite para los videojugadores y las ventas lo comprueban. En este gran título disfrutarás de las aventuras del actual heredero del látigo sagrado de los Belmont, Nathan; en su difícil recorrido por el más tenebroso de los castillos. Recuerda que te puedes ayudar muchísimo con las cartas de poder, según las combinaciones, podrás ejecutar distintos poderes, todos con animaciones muy padres. Queremos creer que bajó de lugar porque ya todos lo tienen y si no, ¿¡qué esperas!? ¡El pueblo de Wallachia te necesita!

4 POKEMON CRYSTAL

La fiebre de los monstruos de bolsillo parece no tener fin, esta versión tiene muchas mejoras en relación con sus predecesores: las versiones Gold y Silver. Aquí enfrentarás los 16 gimnasios de los mundos de Jotho y de Kanto, podrás capturar varios de los Pokémon para completar tu colección, recuerda que son 251 Pokémon los que puedes tener, intercambiando con tus amigos sus pokémon de otra versión. Además cuenta con muchos elementos nuevos exclusivos de esta versión como el enigma de los Pokémon Unown y otros que comparte con las versiones Gold y Silver como el teléfono, criar Pokémon y muchas más, este es un título que ningún entrenador debe perderse.

5 ADVANCE WARS

Este juego también subió un par de posiciones dado que es una excelente opción para los amantes de la estrategia. Además de que cuenta con muchos detalles, elementos y opciones que lo hacen completísimo para poder declararle la guerra a tus cuates, porque también es compatible con el cable link para que puedan poner a sus ejércitos en una gran batalla. Debes pensar bien tus movimientos y estrategias para aprovechar de la mejor manera tus unidades y sacar ventaja a tus oponentes, te recomendamos que estudies bien el modo de entrenamiento antes de entrar en acción para que inicies con el pie derecho cualquier combate.

6 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Este título sufrió una caída de posición, seguramente será porque ya todos lo tienen, pues es un gran juego que se suma a una de las sagas más queridas por los videojuadores. Este juegazo no tiene dos versiones sólo porque tengan diferentes enemigos o cositas en común, son dos excelentes historias que juntas hacen una aventura más allá del tiempo y de los elementos. Link debe prepararse como nunca para reparar el daño hecho a los habitantes de un nuevo mundo por las fuerzas malignas, pero no te preocupes, que cuenta contigo para restaurar la paz y la tranquilidad de todos los seres de este mundo.

7 SPIDERMAN MYSTERIO'S MENACE

Ultimamente el carismático Spiderman ha tenido un gran auge en varios ámbitos como el cine y los videojuegos, dado que es uno de los héroes más queridos de todos los tiempos. En el Game Boy Color tuvo dos juegos bastante buenos, con excelente movilidad y animaciones, ahora en el Game Boy Advance, podemos disfrutar de un inmejorable control y animaciones muy fluidas que le dan vida a nuestro arácnido amigo. Este juego es una gran opción para los fans de los cómics y de los buenos juegos en 2D, simplemente es Spiderman a todo lo que da, ahora en 32 bits.

8 FINAL FIGHT ONE

Un gran clásico que marcó la pauta para los juegos de pelea callejera "uno contra 10,000" es esta excelente translación. Nos da lo que en su momento no pudimos disfrutar en el SNES por los avaces de la época, pero ahora puedes disfrutar de esta versión mejorada que es mejor que la de SNES, mejor que la de Arcadia y además: ¡portátil! El control es muy bueno, con todos los valores precisos, además tiene mejoras en calidad de gráficos e ítems, por cierto, ¿Ya conseguiste a los personajes ocultos?

9 DOOM

Otro de los juegos de antaño llega al sistema portátil consentido, el Game Boy Advance. Aquí podrás jugar este clásico juego de primera persona que ha avanzado una posición en el Top Ten, pero que estamos seguros que llegará más lejos, pues todos los fans de este juegazo no se perderán la oportunidad de tenerlo. Este título tiene una opción que nos dejó atónitos y que lo hace todavía más recomendable: puedes jugarlo con un amigo con el cable link, ¡¡pero también el modo de historia!! ¡¡Genial!!

10 PAPER MARIO

Este divertido juego bajó mucho de posición, pero es comprensible pues ya tenía tiempo en el Top Ten; esta aventura es muy buena y las gráficas son realmente muy padres. Bowser no entiende y secuestra a la bella princesa Peach y las siete estrellas para volverse invencible y poner al mundo a sus pies, más bien, a sus garras; solamente un héroe de la talla de Mario puede enfrentarlo para recuperar las estrellas y a la princesa antes de que sea demasiado tarde. Recuerda, Paper Mario, no necesita tijeras.

LOS MAS RECOMENDABLES

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

¿Por dónde empezamos? No sabemos qué decirte para recomendarte este estupendo juego, pues su nombre habla por sí solo. Créenos que no pudes dejar de vivir la experiencia de jugar con las estrellas de Nintendo en su más violento y divertido juego para el nuevo e increíble sistema de la marca líder en videojuegos, el Game Cube. Alucinantes gráficas, violentos movimientos, impresionantes ataques, devastadores poderes, increíbles escenarios y montones de personajes que lo hacen un juegazazazo que no debes perderte, si disfrutaste la versión de N64 y creías que no podía ser mejor, simplemente no has visto nada...

2 PIKMIN

¡Miyamoto San lo hace de nuevo! Pikmin es un divertido y adictivo juego en donde deberás ayudar a un pequeño viajero espacial a controlar a los simpáticos y numerosos Pikmins. Este juego es uno de los conceptos más divertidos que hemos visto en un buen rato, pero además de que es algo muy padre y que el juego es estupendo; debemos hacer hincapié en lo increíble que resulta tener tantos monitos en pantalla, cada uno aparte del otro, todos moviéndose al mismo tiempo ¡y todo en asombroso tiempo real! ¿Recuerdas cómo no podían antes poner muchos elementos y sprites en pantalla porque se alentaba el juego? Con el poder del Game Cube, ¡¡eso es cosa del pasado!!

3 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

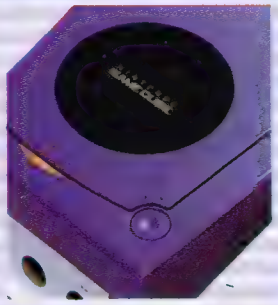
Se nos acaban los adjetivos para describirte este juegazo, que nunca hubiera caído de posición, pero es que Pikmin y Smash Brothers Melee son ambos un par de títulos muy buenos que tienen lo suyo. Si te gustaron las gráficas, el modo de juego, las misiones y los escenarios tan padres del primer Rogue Squadron, no puedes dejar de checar este grandioso juego. La verdad parece que estás jugando una película más por parte de George Lucas, pero en realidad es un juego más que explota el poder del Game Cube en una manera extraordinaria.

4 LUIGI'S MANSION

Este juego bajó de nuestra lista no por ser malo, sino porque los juegos que están en los primeros lugares verdaderamente están de pelos. Pero como siempre, el primer juego de cada consola de Nintendo, tiene mucho que ofrecer y es muy difícil que lo arrumbes en el cajón; Luigi's Mansion no es la excepción y además de ser un juego donde le dan mucho crédito a Luigi del que ya le debían, es un excelente juego de miedo y suspenso para todo tipo de videojugadores por ser muy sencillo de manejar y con un nivel de reto creciente; como siempre, Miyamoto piensa en todos los videojugadores, desde los más pequeños hasta los veteranos del control. No puedes dejarlo pasar, pues es una gran opción.

5 WAVE RACE: BLUE STORM

Otro excelente juego que bajó de posición, pero que sigue dándonos horas de diversión gracias a su excelente control, jugabilidad y genial multiplayer; puedes jugar con otros tres amigos en este entretenido juego que demuestra el poderío del "Cubo" con una magnífica ambientación, desde el agua hasta la lluvia. Todo se ve muy padre y eso que es de los juegos de primera generación del Game Cube, es un pequeña muestra de lo que los programadores podrán hacer con este maravilloso sistema.



6 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Simplemente no podemos dejar de jugar este gran título de carreras, donde quiera que vayamos, traemos este divertido juego que nos da horas enteras de diversión, además de un buen reto. Siguiendo con la tradición de diversión y excelencia, Mario Kart Super Circuit tiene más de 20 diferentes pistas, ocho personajes a elegir, ítems para tomar ventaja de tus oponentes y muchas toneladas de entretenimiento. Gracias al cable link pueden jugar hasta con cuatro GBA a la vez, ya sea con un solo cartucho o con los cuatro, para tener todas las pistas y personajes disponibles. Esperamos que te hayan sido de gran ayuda los Tips que te dimos en el número pasado, si encuentras algún atajo, no dejes de enviárnoslo. Por cierto, ¿ya tienes todas las pistas Extras?

7 BATMAN VENGEANCE

El guerrero nocturno regresa en esta nueva aventura que toma como base la gran serie televisiva de Batman The Animated Series con todo el glamur y oscurantismo de la ciudad Gótica. Con su gran arsenal de trucos bajo el baticinturón, Batman tendrá que enfrentar a sus más acérrimos enemigos para salvar a la ciudad del caos. Este juego apenas acaba de entrar y al parecer hará todo lo posible por mantenerse aquí. Para que te des cuenta por qué, checa el A Fondo de este número.

8 ADVANCE WARS

Este gran juego de estratégia sigue manteniéndose entre nuestros favoritos gracias a su complejidad manejada de una forma inteligente y simple, brindándote horas de habilidad mental. A parte de todo, con su gran opción de multiplayer y con la posibilidad de crear tus propios campos de batalla, rápidamente se ha consagrado como uno de los favoritos de nuestros lectores.

9 GOLDEN SUN

El gran RPG de Nintendo sigue haciendo ruido. ¿Quién necesita las readaptaciones de Square cuando tenemos en nuestras manos una aventura tan buena como esta? Prepárate para resolver el ancestral misterio del mal. Lógicamente no ha subido de posición gracias a la gran competencia que se ve en los nuevos títulos de GameCube, aunque estamos seguros de que con el apoyo de nuestros lectores, este juego subirá como la espuma. Es un gran juego con excelente historia y gráficas.

10 CONKER'S BAD FUR DAY

Ya sabemos que hay otros juegos, pero este es uno de los más entretenidos y divertidos juegos de todos los tiempos. Puedes perderte en su intensa y graciosa historia o bien, jugar los geniales multiplayers de este título. Aquí la violencia no para ni un instante, ya sea que formes equipos con un cuate o bien, todos contra todos en los divertidos modos de juego. Si quieres un tip, puedes formar equipos con dos personajes iguales y después intercambiar personajes para crear la confusión. Si necesitas alguna técnica para el multiplayer, recuerda los súper Tips que te dimos de este juegazo.

Previo

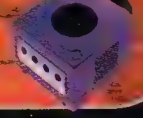
En 1992, Warner Bros. crea la serie de "Batman: The Animated Series" que cambiaría el universo de nuestro guerrero encapuchado para siempre. La dinámica serie utilizó una nueva técnica de animación utilizando escenarios que eventualmente se catalogaran como "Dark Deco". Esto le dio un toque muy característico a Ciudad Gótica y a los personajes. La serie también traería a la vida a los personajes clásicos como El Guasón, Gatúbela, Hiedra Venenosa y la creación de otros como Harley Quinn. La serie duró hasta 1995 con un total de 85 episodios que causaron gran revuelo entre los seguidores del defensor de la justicia. Lógicamente, hoy en día aún se considera como una serie de culto y lógicamente UBI Soft no perdería la oportunidad de hacer algo relacionado con este gran súper héroe.

HE'S GOT... HE TOOK MY

Compañía

Ubi Soft

Compatible con



Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por

Ubi Soft

Memoria

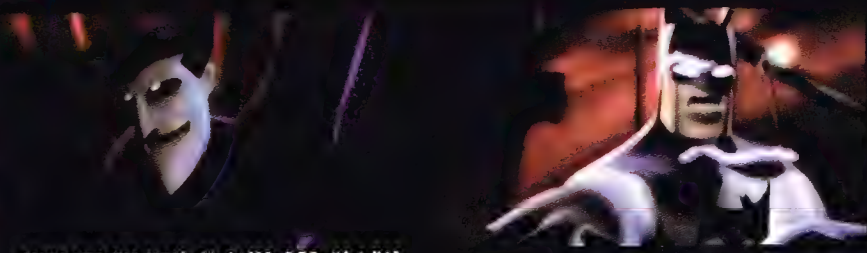
DVD 1.5 G

Categoría

Acción

Lanzamiento

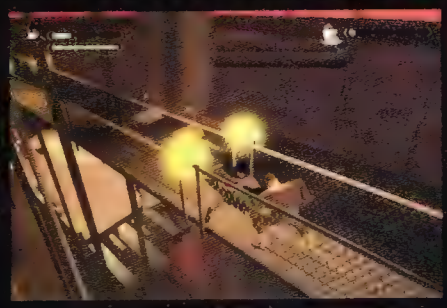
Diciembre 2001



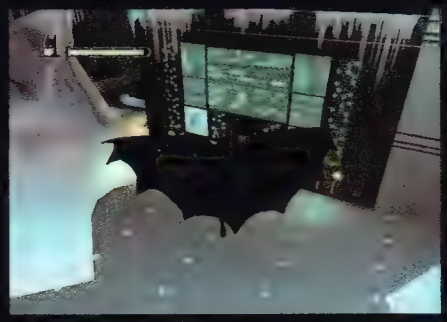
SEEMS LIKE OLD TIMES, EH, BATS? TOO, ME A VAT OF CHEMICALS?

El juego verdaderamente está impecable. Las gráficas están muy pulidas, los entornos bastante bien definidos y los personajes se ven como si estuvieras viendo la serie animada. Algo que se ha implementado muy bien son los FMV que gracias al GameCube tienen una definición impresionante.

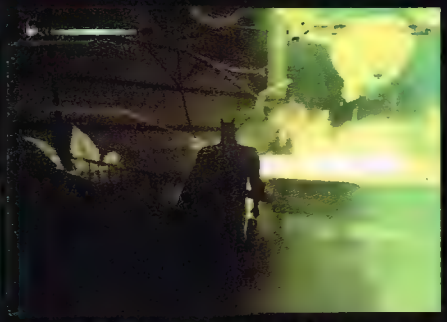
El control está muy bien implementado para un juego tan dinámico como para nuestro héroe favorito, además de que a lo largo del juego encontrarás un sinfín de herramientas así como armas para defender la paz en ciudad Gótica. El juego es bastante intuitivo, ya que al encontrarte con algún contrincante, el control cambia automáticamente al modo de combate, en donde podrás realizar una serie de golpes y patadas que al mezclarlos darán como resultado combos muy originales.



© DC Comics © Warner Bros. © 2001 UBI Soft



Obviamente están los batarangs, bombas de humo y el famosísimo gancho no podían quedar fuera, así que se implementaron de una forma muy conveniente, "Primera persona". Al principio cuesta algo de trabajo acostumbrarte, ya que el control cambia a un híbrido muy similar al control de Turok pero a la inversa (Stick Análogo para caminar y Stick C para voltear), para así lanzar las armas a lugares específicos con muy poco margen de error.
Un detalle que nos encantó fueron las esposas, y no es que Batman sea el típico marinero que tiene una mujer en cada puerto, si no que una vez que noqueas a un enemigo, podrás esposarlo para evitar que se levante nuevamente y continúe atacándote mientras tratas de resolver un acertijo o encontrar el camino correcto.

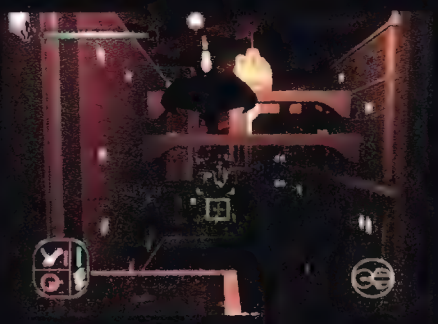


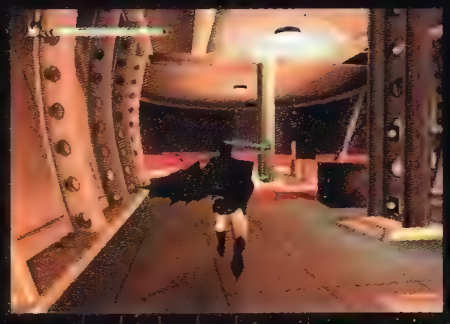
Durante el juego también tendrás que adoptar el modo de espía, ya que debes evitar ser visto en algunos niveles, así que ten mucho cuidado con tus movimientos.
Ocasionalmente, Batman tendrá que arrojarse a un precipicio para rescatar a una damisela en peligro o algún maniquí, por lo que el concepto cambia radicalmente en un modo de rescate o de escape.

El audio es simplemente espectacular, sobre todo si las señales de audio las tienes conectadas a un Home Theater ya que el juego cuenta con sonido Dolby Digital que te sumergirá inevitablemente en la historia, ambientando en una forma indescriptible todo lo que veas.
Algo que seguramente estás pensando es "este juego ya salió para otro sistema que cuenta con salida digital de audio y que tambien es de 128-Bits"; bien pues aquí se ve una clara muestra de lo que es desarrollar para el GameCube. El tiempo de carga es casi nulo a comparación de los 5-10 segundos que tienes que esperar para jugar en la otra consola. Además tuvieron poco tiempo para reprogramar el juego para el NGC, por lo que la translación fue extremadamente rápida (cuestión de tres meses).

IT WASN'T LONG BEFORE EVERS DISCOVERED THE COMPOUND'S MEDICINAL QUALITIES.

Como ves, Nintendo tiene mucho que ofrecer, y eso apenas es el comienzo.

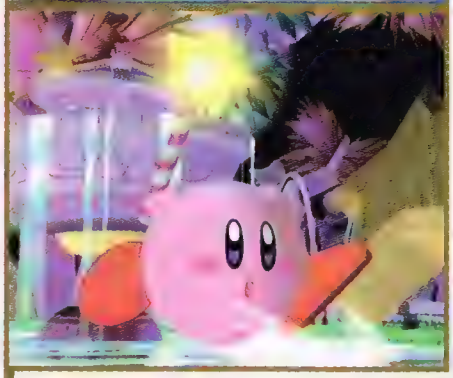




Damas y caballeros, niñas y niños... Están a punto de presenciar una de las competencias más audaces y asombrosas de todos los tiempos... Con ustedes... la gran familia ¡¡¡Nintendo!!! (aplausos por favor).

Por fin, después de una larga y tortuosa espera, el GameCube está con nosotros para brindarnos más de lo que jamás llegamos a soñar. En 1999, cuando HAL Laboratory junto con Nintendo lanzaron al mercado este gran juego para el Nintendo 64, todos nos maravillamos, reímos y nos desesperamos al disfrutar de su excelente jugabilidad, gran variedad de peleadores balanceados, escenas de bonus bien definidas y sobre todo, la opción en la que hasta cuatro jugadores podían entrar en la arena para enfrentarse en un combate sin igual. Para este nuevo sistema de Nintendo, HAL Laboratory

SUPER SMASH BROS.™ Melee



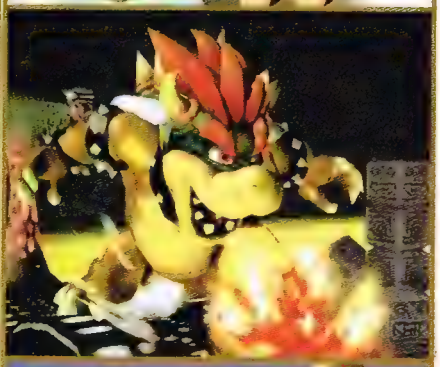
ha puesto toda su magia y creatividad para deslumbrarnos con este veloz juego de competencia.

Desde el E3 que se celebrara este año, este título fue uno de los títulos más atendidos en todo el show por todos los visitantes, sobre todo por los grandes fanáticos de la serie y lógicamente de la marca.

En primera instancia, dijimos que el juego era muy similar a su predecesor, pues ahora te pedimos una disculpa, ya que el juego final no se compara en absoluto a la revisión que se presentó en el E3. Lógicamente el concepto general se mantiene, como los controles básicos del juego, las formas de eliminación y algunas artimañas que funcionaban muy bien, como el hecho de mantener a un enemigo en el aire y simplemente seguir atacándolo sin

que llegue a la plataforma (claro que el contrincante debe de ser muy tonto como para no poderse defender además de que la técnica requiere de mucha paciencia y habilidad). En lo primero que te das cuenta de la creatividad que se plasmó en este título es el modo de un jugador, por ejemplo, al enfrentarte a Link en la versión de N64, aparecías directamente en la parte superior del castillo de Hyrule, pero en SSBM tendrás que recorrer todo un nivel que representa unas catacumbas (del juego de N64) enfrentando a los zombies (Redead) y Octorocks, tratando de permanecer en las plataformas. Todo esto pasa en un modo de 2D, pero con los escenarios y personajes perfectamente recreados y detallados en 3D. Al avanzar por el nivel, sorpresivamente te aparece Link atacándote desde el primer momento. Aquí es donde el juego retoma su base de "arena" y en donde el vencedor será el único que permanezca en el área. Lo asombroso de este modo es que simplemente te mantiene ocupado todo el tiempo, además de que es el indicado para practicar tus combinaciones de ataques. Y esta sólo es una pequeña semblanza de lo que en realidad es el juego.

Con lo que respecta a el modo para varios jugadores, el sistema no ha cambiado mucho, pero cuenta con algunas opciones extras que le dan mucha variedad a cada pelea. Aparte del modo de Stock (vidas), Tiempo y Equipo, también cuenta con uno de Monedas y otro de Decisión. Tal vez platicado no sea tan innovador, pero el hecho de estar peleando contra medio mundo mientras intentas agarrar el mayor número de monedas que van cayendo del cielo es simplemente genial. Por su parte, en el modo de Decisión no es más que una competencia por el marcador y éste se refleja en tus habilidades con el control aparte de la cooperación del contrincante, entre más largos y variados sean tus combos durante la batalla, tu marcador subirá como la espuma; pero si te mantienes alejado y repitien-



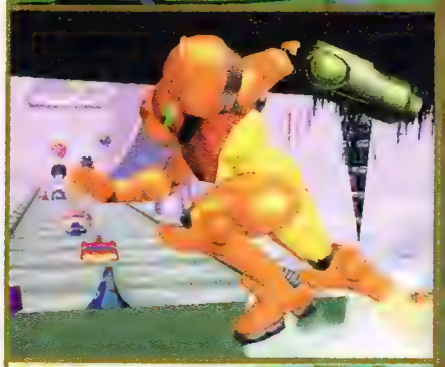
do tus ataques de largo alcance, estamos seguros que no obtendrás la suficiente puntuación para salir vencedor.

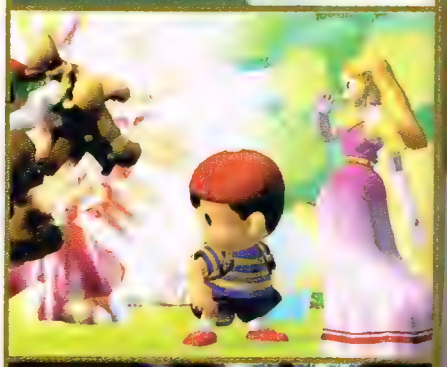
Gran parte de los movimientos de los personajes originales han sido mejorados y dramatizados para darle un enfoque mucho más dinámico al juego. Como un simple ejemplo, cuando Yoshi se traga a un personaje, éste lo masticará para infringir daño a su contrincante (que ahora más bien será su bolo alimenticio). Por si fuera poco, a cada personaje se le ha añadido un nuevo poder especial como los misiles de Samus o el gran mazo de Kirby. Además, intentaron nivelar más a los personajes como Bowser, que es bastante lento, pero sus golpes son devastadores. Y por si esto fuera poco, les agregaron más movimientos para regresar los ataques a distancia, evitando que los jugadores se limiten a atacar de lejos.

El control, como ya lo mencionamos anteriormente, sigue siendo el mismo, un botón para ataques normales, otro para especiales, el stick para caminar o correr, pero en donde se ve un cambio impresionante es en la interactuación con la defensa, ahora te será más fácil contraatacar o esquivar, haciendo el modo de juego mucho más activo y adictivo.

Los personajes confirmados son Mario, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Ness, Ice Climbers, Kirby, Samus, Link, Pikachu, Fox McCloud, Captain Falcon, mientras que otros de los personajes ocultos y que tendrás que ganarte serán Shiek, Zelda, Ganondorf, entre otros tantos que aún no son descubiertos. Esto le da una gran vida al juego desde el punto en que tienes una inmensidad de secretos, contando aparte los bonus especiales en donde encontrarás información de una gran variedad de personajes que han hecho de Nintendo, una gran familia.

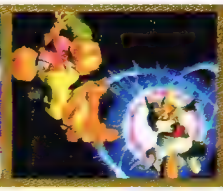
Los escenarios tanto del modo de historia como las arenas en donde se rea-





lizan los enfrentaamientos son extremadamente sorprendentes. Si recuerdas, en el juego anterior, los escenarios eran bastante limitados, contando con algunas plataformas, pero en esencia la dificultad se basaba en el tamaño de las plataformas y la distancia entre ellas (todo mundo detestaba el escenario de Pikachu ya que era muy fácil que por un error cayeras inevitablemente al vacío); ahora la variedad y complejidad son muy distintas, desde la pista de F-Zero en donde tendrás que pelear mientras una carrera de Formula Cero acontece (hasta podrás verlos correr por toda la pista), el estadio de Pokémon (en la pantalla gigante podrás apreciar varios acercamientos del mejor combatiente de la noche), entre muchísimas otras que simplemente te dejarán sin aliento.

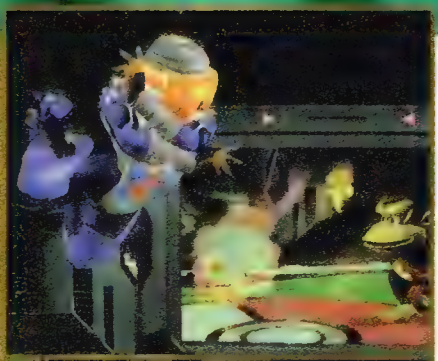
Las gráficas no son un factor fundamental para disfrutar del juego, sin embargo te motivan de una forma increíble para seguir disfrutando de este extraordinario título. Con la gran cantidad de polígonos y las extremadamente detalladas texturas, esta vez todos los personajes de Nintendo realmente han cobrado vida. Y como la



misma gente de Nintendo ha dicho: "Lo asombroso del juego es que apenas y utiliza una pequeña parte de todo el potencial del Nintendo GameCube".

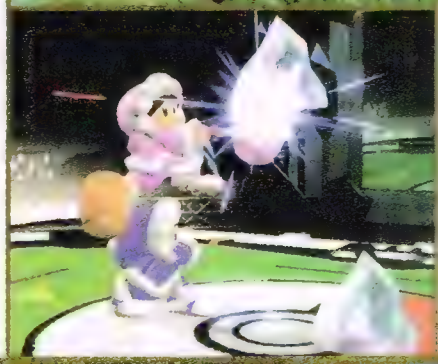
El sonido es otro de los factores que no influyen demasiado en el juego, pero cabe mencionar que todas las músicas de fondo son bellísimos arreglos de sus versiones originales, dándole la excelente ambientación para recordar momentos inolvidables en la historia de cada personaje y lógicamente, remarcando la gran experiencia que Nintendo ha tenido a lo largo de todos estos años.

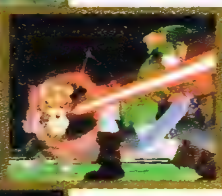
Para terminar, el equipo de diseño pensó muy bien todas las ventajas que tendrías al utilizar la tarjeta de memoria.

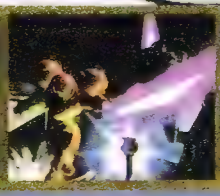


Para que te des una mejor idea de lo que te estamos hablando, además de guardar los nuevos personajes que tendrás que ganarte al completar ciertos objetivos a lo largo del juego, armas nuevas que te salen al azar durante las batallas (como la nueva y extremadamente útil Super Scope), escenarios nuevos, también podrás guardar estadísticas de diversos jugadores que entren en el modo de Torneo y así mantener una gran base de datos de absolutamente todas tus victorias y derrotas para compararlas con tus contrincantes y amigos.

Con todo esto, aquí en la redacción tenemos una sola conclusión, el juego es una verdadera obra de arte (más allá de lo que otras compañías podrían llegar a concebir como "Arte"). Estamos seguros que este título en especial llegará a ser considerado, por mucho tiempo, como el mejor juego de batallas jamás creado. Ya sabemos que hay muchos seguidores tanto de Capcom como de SNK (y nos incluimos en la lista), pero desde el momento en el que HAL Laboratory trató de hacer el modo de juego lo más sencillo posible (sin tener que realizar combinaciones muy complejas con el stick y los botones), le dieron al clavo para obtener una mayor audiencia ya que, un niño pequeño se puede entretener en grande y un adulto se puede divertir como niño.







DRAGON WARRIOR MONSTERS 2

COBI'S JOURNEY & TARA'S ADVENTURE

Al parecer, la fiebre de los entrenadores ha alcanzado nuevas expectativas. Ahora tenemos la secuela del juego Dragon Warrior Monsters, que forma parte de la gran saga de Dragon Warrior, pero que tiene la temática de coleccionar monstruos para enfrentarte a los demás entrenadores, con un toque muy al estilo de Dragon Warrior.

Dado que las dos versiones son diferentes, pero mantienen el mismo concepto e historia, hemos decidido que dos de nosotros juguemos cada versión por separado para darle un punto de vista diferente; de esta manera, podrás dar un juicio más abierto del juego, no solamente como entrenador Pokémon, ni como jugador de RPG.

Dragon Warrior Monsters 2 se divide en dos versiones (nada nuevo), Cobi's Journey y Tara's Adventure. A diferencia de otros juegos, las versiones varían en que en una controlas a Cobi y en la otra a Tara; estos dos hermanos son hijos de un "granjero" de monstruos que se mudó a la isla de GreatLog. Ambos llevan en la sangre el manejo de los monstruos y cuando por culpa del pueblo de GreatLog se desata una inminente tragedia, deben usar sus conocimientos para salvar su nuevo hogar.

© 2001 Enix Inc.

A FONDO

DRAGON WARRIOR MONSTERS 2

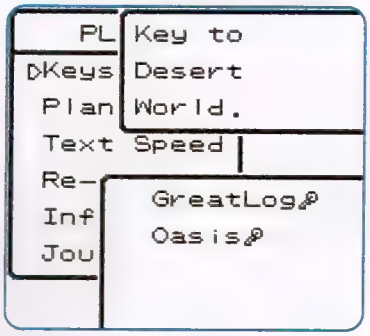
COBI'S JOURNEY & TARA'S ADVENTURE

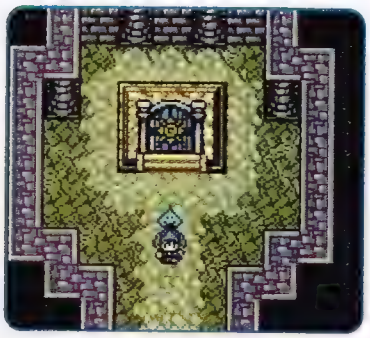
Bienvenidos nuevamente al explotado mundo de los monstruos gladiadores en Dragon Warrior Monsters 2 Coby's Journey para el Game Boy Color. Este juego, al igual que su antecesor, es de tipo Aventura/RPG y conserva las características clásicas de conseguir y adiestrar a una gran cantidad de monstruos que encuentras a tu paso, a quienes no sólo debes cuidar y proteger, sino que también necesitarás demostrarles tu afecto para que no sean tan ostiles y puedan obedecer tus órdenes al pie de la letra.

Aquí tu aventura da inicio con Coby un pequeño habitante de la isla GreatLog, quien se decide a emprender una gran búsqueda a través de diversos mundos paralelos al que los pertenece. Todo esto debido a que mientras sostenía una pelea con un Warubou y el príncipe quienes querian robarle un paquete de comida, cayeron en un pozo y por descuido removieron una pieza que mantenía el control del Log Novel.

Debido al problema que esto significa, Warubou (uno de los monstruos más sabios y quien te proporcionará mucha más ayuda en el juego), decide tapar el orificio con su propio cuerpo para evitar el desbalance de GreatLog, sin embargo, Warubou pide tu ayuda para encontrar algún objeto mágico que pueda encajar en dicho orificio y así mantener la tranquilidad de GreatLog permanentemente.

A lo largo del juego debes entrar a 5 diferentes mundos como Oasis, Pirate o Ice por mencionar algunos, ya que en cada uno de estos mundos se encuentra un objeto que puede encajar en el Log Novel. Pero no creas que es tan fácil, ya que antes de entrar a estos mundos, necesitarás de una llave mágica que te permita abrir el portal hacia alguno de estos lugares.





Además de estas llaves, encontrarás muchas otras que te dan acceso a diversas áreas donde puedes conseguir nuevos monstruos y así aumentar el número de aliados disponibles para competir, por lo tanto, recuerda traer siempre contigo una cantidad suficiente de alimento y dársela a los monstruos salvajes con los que estés peleando, ya que si les das comida durante la batalla, aumentarán notablemente las posibilidades de lograr que se unan a tu equipo.

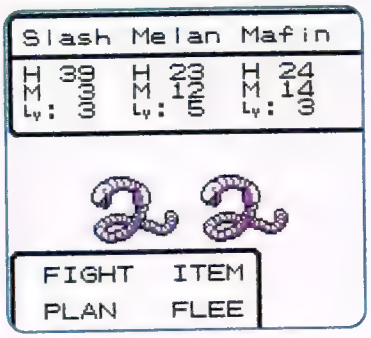
©2001 Enix Inc.

Algo que sin lugar a dudas es una parte muy atractiva en este juego, es poder engendrar nuevos monstruos mediante la unión de un monstruo macho y lógicamente una hembra, no importando la especie a la que pertenecen, ya que si mezclas entre diversas clases de monstruos podrás obtener nuevos personajes y mejor aún, el resultado de la cruza entre estos, será siempre más poderoso que si consigues a un monstruo salvaje en algùn mundo.

Otra de las funciones del cable link es como en Pokémon, donde dos personas eligiendo hasta 3 diferentes, podrán competir en una batalla, pudiendo "apostar" uno de los monstruos que previamente hayan conseguido.

Y no sólo eso sino que también podrán intercambiar llaves de una versión a otra para abrir nuevos senderos y conseguir nuevos y mejores aliados que son alrededor de 300 diferentes tipos.

Desde un punto de vista personal te puedo decir que este juego cumplió plenamente con las espectativas que me imaginaba, ya que aunque soy más partidario de los juegos RPG que de aventura, aquí encontré gran diversidad de elementos que te proporcionarán grandes momentos de diversión. Siento que le pudieron haber dado más reto en la búsqueda e investigación, ya que este juego es muy lineal, es decir, te lleva de la mano para avanzar, pero de cierta manera esto es bastante bueno, ya que así podrán jugarlo videojugadores de todas las edades sin problema alguno y mejor aún podrán iniciarse con un poco de Role Playing Game (RPG).



Esta misma opción, la podrás realizar en conjunto con un amigo mediante el cable link y no importando cuál verisión de Dragon Warrior Monsters 2 posean, así que prueba de ambas maneras para que veas los resultados; de cualquier manera te recomendamos uses esta última opción, ya que si tú cruzas a tus propios monstruos, deberás sacrificar a 2 personajes para obtener a uno nuevo, y si lo haces en conjunto con algún amigo, ambos perderán un elemento, pero cada uno ganará otro de mayor poder.

Como te mencionamos antes, este juego contiene algo de la esencia de RPG como ocurrió con Pokémon o Digimon, sin embargo no es un RPG 100% como lo son Final Fantasy, Lufia o Chrono Trigger, ya que aquí predomina mucho el modo de aventura y peleas entre monstruos, sin embargo, te mantendrá muy entretenido y ocupado descubriendo nuevos caminos, peleando contra tus amigos o simplemenrte tratando de conseguir la gran variedad de monstruos existentes. Dragon Warrior Monsters 2 Coby's Journey cuenta con gráficas un poco sencillas pero se compensa con la calidad de audio y diversidad de opciones que podrás encontrar dentro del juego.

A FONDO

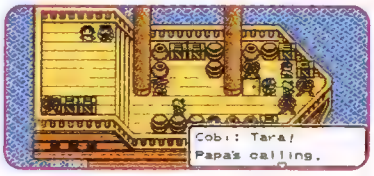
DRAGON WARRIOR MONSTERS 2

COBI'S JOURNEY & TARA'S ADVENTURE

Hemos visto muchos juegos que siguen la temática de conseguir diferentes y numerosos "acompañantes", pero estamos muy de acuerdo que Pokémon es el iniciador de este concepto. No obstante, han salido varios juegos con el mismo fin: encontrar y capturar, convencer, obtener, construir, intercambiar y criar monstruos, robots o criaturas para llegar a ser el mejor de todos los que sigan este camino, de "entrenadores".

El chiste para que salga un juego que entre en la categoría de "Fusilmon" (como se le ha llegado a llamar a este tipo de juegos), es que sea un RPG, que la vida diaria de los moradores del mundo en cuestión gire en torno a tener aunque sea uno de los "acompañantes", que exista un grupo de personas que usan a estos "acompañantes" con fines malvados y que tú seas un niño que obtiene su primer monstruo o robot o lo que sea por medio de un regalo.

Este juego empieza cuando los padres de Cobi y Tara deciden irse a vivir en la isla llamada GreatLog, para poner una "granja" de monstruos. En este juego los monstruos no son lo más popular como en otros juegos, hay personas llamadas Masters (maestros) que los usan para competir, pero en otros mundos los monstruos viven sin problemas en sus propios pueblos, incluso hablan. Algo distinto es que no todos los que usan monstruos son maestros, mucha gente los usan como guardaespaldas, otros para trabajos muy al estilo de los Picapiedra.



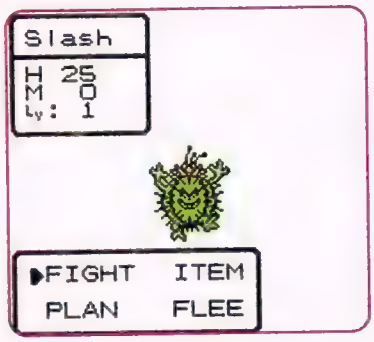
La parte principal del juego se basa en que el primer mandado que les pide su mamá a Cobi y a Tara se ve frustrado por el príncipe Kameha y su compañero de travesuras Warubou (un monstruo bastante raro de encontrar), quienes les quitan el paquete y se ocultan en un pozo para comérselo. Cuando los encuentras, este par de malandrines se la pasan peleando por el paquete y en la lucha, desaparecen el tapón que mantiene la magia de GreatLog, por lo que Warubou se usa a sí mismo de tapón y te pide que vayas a conseguir un reemplazo para el agujero de la magia.

Como uno de los dos hermanos tiene que quedarse a ayudar a su familia, el otro debe ir a buscar algo que sirva para evitar la catástrofe, aquí es donde empieza la diferencia entre versiones, pues controlas a uno de los dos niños, según la versión.

Como en todo RPG, puedes cambiarle el nombre al personaje principal, aunque estás muy reducido de letras. Esto pasa también con los monstruos, pues para cambiarles el nombre tienes pocas letras, lo malo es que los de "default" están muy tontos o sin chiste.

©2001 Enix Inc.

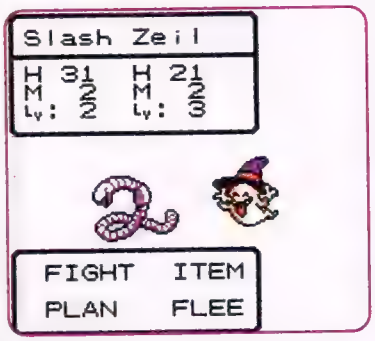
Básicamente el juego trata de la aventura de Tara en su búsqueda del tapón, para ello debe encontrar llaves mágicas que llevan a los maestros y viajeros de un mundo a otro. El juego consta principalmente de cinco llaves. Dentro del juego, podrás encontrar varias llaves que te servirán para viajar a otros mundos y completar varias misiones, pero ya no están en secuencia.
De hecho, es uno de los detalles más sobresalientes del juego, que puedes intercambiar las llaves entre versiones para visitar distintos mundos y hacer más grande la aventura.



Una de las cosas de este juego que es muy interesante es que tienes una gran variedad de monstruos, estamos hablando de alrededor de 300 monstruos diferentes. Los cuales no tienen evolución realmente, sino que debes conseguir tú mismo, ya sea en estado salvaje o bien, cruzando diferentes monstruos y de ahí, obtener nuevas especies.

Este modo de conseguir monstruos es bastante interesante, pero tiene sus pros y sus contras. Un cosa a favor es que no necesitas realmente intercambiar los monstruos que necesites, sino que puedes criarlos tú mismo.
El lado malo de esto es que necesitas las llaves de la otra versión para entrar a otros mundos y encontrar a todos los monstruos, o sea que sí necesitas en lazarte con la versión opuesta para tenerlos a todos. Dentro de la cruza de los monstruos, necesitas a dos para obtener uno. Pero los padres son liberados al estado salvaje, por lo que debes pensar dos o tres veces si quieres o no obtener uno perdiendo dos.

Otra cosa mala es que tienes un límite de monstruos que puedes tener en tu granja, por lo que no puedes tenerlos todos físicos, lo cual es realmente frustrante. Puedes checar a todos en la biblioteca de GreatLog y a los que hayas capturado alguna vez, pero solamente que estén registrados. Para hacer que un monstruo se te una, debes echarle preferentemente comida para que "te quiera" y cuando lo vences, es probable que se quiera ir contigo. Esto es a veces bueno y malo en comparación con Pokémon, pues no gastas Pokéballs y no tienes que dejarlo casi derrotado, porque con frecuencia se te pasa la mano y lo eliminas.



Un detalle muy bueno son los modos cuando te conectas por medio del cable link, pues tienes varias opciones como intercambiar llaves, modo de Versus, intercambio de Dream Eggs, Versus en equipos (donde cada jugador pone un monstruo contra unos del CPU) y cruce entre monstruos de ambas versiones. Dentro de estas opciones están muy bien algunos detalles, como que en la cruza sólo pierdes un monstruo en lugar de dos y que en el Vs, puedes poner a un monstruo como premio de la batalla.

Los monstruos tienen un nivel de estado salvaje, que hace que a veces te obedezcan y a veces no, para bajarles este nivel, debes traerlos contigo y que ganen varias peleas, así se apegarán más a ti. Si dejas por mucho tiempo a un monstruo en la granja, te perderá respeto y su nivel subirá un poco. También tienen modos diferentes de atacar, puedes darle un comando para que ataquen sin pensarlo, para que elijas qué técnica usen, para que defiendan o para que actúen según la situación.

Dragon Warrior Monsters 2 Tara's Adventure es un buen juego que sale un poco de la temática clásica de los juegos de coleccionar monstruos, pero sí tiene muchos elementos que le "echan tierra". Aunque la historia no es tan mala, no le vemos gran chiste, tal vez se hubiera llamado "La búsqueda por el Tapón". Es recomendable si te gustan los RPG o si eres fan de conseguir los monstruos y estarlos cruzando, pero sí es un poco frustrante no poderlos tener a todo

COMPAÑÍA
ENIX
COMPATIBLE CON
CLASIFICACIÓN
E
DESARROLLADOR
ENIX
MEMORIA
8
CATEGORÍA
RPG
LANZAMIENTO
2001

Previo

Compañía

Compatible con

Jugadores

2 Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

Memoria

DVD 1.5 G

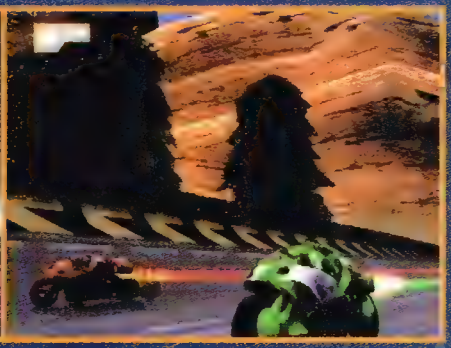
Categoría

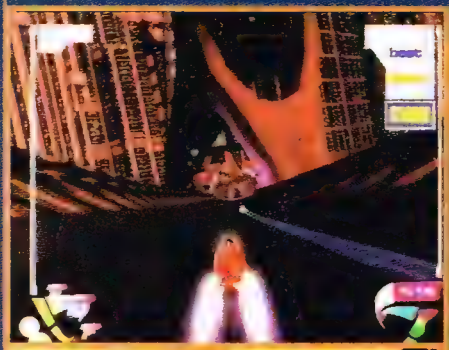
Carreras

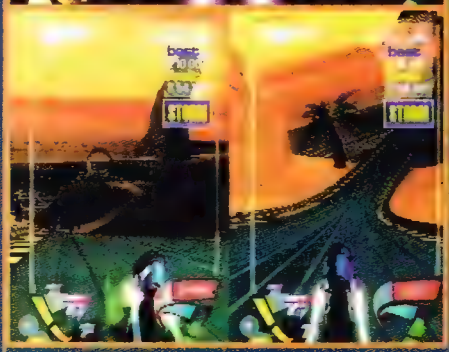
Lanzamiento

Pendiente

No cabe duda que Nintendo no se olvida de los clásicos juegos y para muestra basta un botón, aquí en Club Nintendo, tuvimos la oportunidad de checar el fantástico juego "EXTREME G3" para el recién nacido Game Cube, este juego promete mucho, ya que no se estancó en la esencia de los primeros juegos, sino que esta vez, lo programaron de una manera más dinámica y entretenida que hace que no te despegues ni un momento de la pantalla, pues si te gusta la velocidad no hay más qué decir, Extreme G3 tiene eso y muchas otras cosas más que te dejarán con el ojo cuadrado.



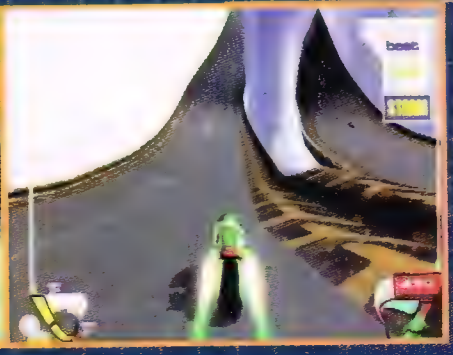




Por si no conoces de qué trata este título, te podemos decir que es un juego de carreras de motocicletas muy al estilo futurista (algo así como F-ZERO pero con motos), en el cual debes competir contra un número definido de oponentes (para ser exactos 11), aquí como en todos los juegos de carreras, el objetivo es terminar la pista quedando en el mejor lugar posible para obtener más dinero que te servirá para comprar nuevos accesorios como armas o equipo para tu motocicleta, y así abrir nuevos y más emocionantes circuitos.

Suena fácil ¿no? Je, je... Pues no es tan sencillo, ya que cada circuito se va complicando notoriamente conforme avanzas de un circuito a otro, así que debes realizar tus mejores proezas para obtener mejores puntuaciones y conseguir los más poderosos accesorios para tu motocicleta y así nivelar la competencia contra tus oponentes.

Así que como puedes ver, si te gustan los videojuegos que tengan reto y que te mantengan entretenido momento a momento, estamos seguros que Extreme G3 será de tu agrado total.



Como ya es costumbre en este tipo de juegos, en Extreme G3 cuentas con los clásicos "turbo boost" con los que literalmente podrás romper la barrera del sonido y cómo no mencionar la gran variedad de armamento de alto calibre que podrás instalar en tus motocicletas; estas armas, tienen la función de causar un daño físico a tu oponente e incluso hasta destruir su motocicleta y van desde los típicos disparitos y escudos protectores, hasta minas de aproximación, misiles o los temibles cohetes que son atraídos por el calor.

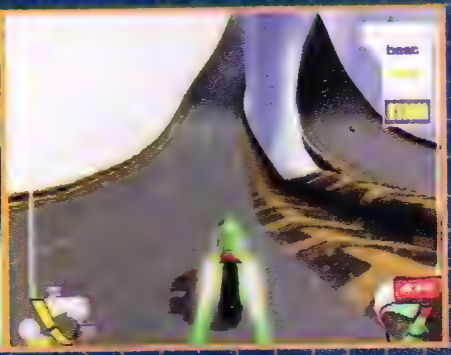
Otro de los detalles atractivos en este juego es que puedes tener 3 tipos de vista, uno el el modo de primera persona, en el que puedes ver el camino como si tú fueras conduciendo la motocicleta; la segunda es en modo de tercera persona, que es donde puedes ver la moto y el camino de frente y la última es la vista donde observas el camino recorrido, que te servirá para checar si alguien te está siguiendo muy de cerca y puedas dispararle con alguna de tus armas.

Pero ¿qué hay de la movilidad? Vaya que mejoraron este punto del juego, ya que ahora el control de cada motocicleta es más fluido y de mayor respuesta en cada movimiento que realizas, así que ahora te será más fácil tomar curvas cerradas sin que estés chocando en cada esquina.

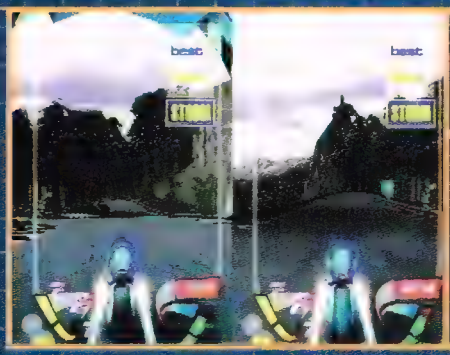
En este juego cuentas con 10 increíbles circuitos en donde participar, cada circuito es diferente, es decir, algunos tienen más vueltas en espiral y otros pueden tener diversas pendientes como si estuvieras en una montaña rusa.

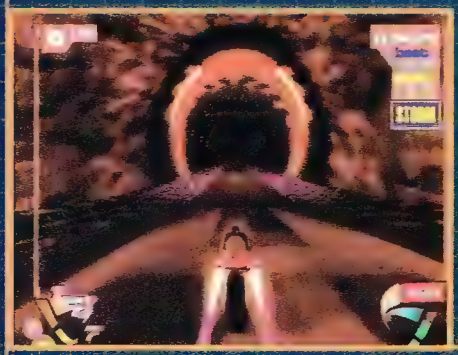
En Extreme G3 encontrarás gran variedad de personajes haciendo un gran total de 12, es decir, 6 diferentes equipos con 2 integrantes cada uno. Los equipos son Vixen, Terranova, Talon, Starcom, Phase One y Palus. Cada uno de los personajes cuenta con cualidades diferentes y algo que nos pareció muy interesante es que te incluyen su grado de "IQ", así que ahora podrás checar qué tan listos son antes de inciar una carrera con ellos ¡je, je, je!

Ciertamente y desde un punto de vista muy particular, esta serie no era mucho de nuestro agrado, pero con el lanzamiento de esta nueva versión, nos hemos pasado horas de pleno entretenimiento jugando este título para conseguir todos los elementos del juego y lógicamente abrir nuevas pistas, y conseguir todos los elementos y armamento de las motocicletas.



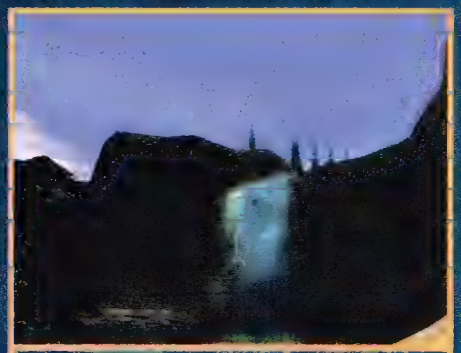
Pero si lo que quieres es jugar con un amigo, tendrás la opción de 2 jugadores en un modo de carrera con pantalla dividida donde podrás participar en diferentes modos de juego como: Team Grand Prix, Head to Head donde podrás demostrar contra un amigo, quién es quién en las carreras de motocicletas y por si fuera poco, también puedes disfrutar del inigualable modo cooperativo que es el que te brindará más horas de diversión.

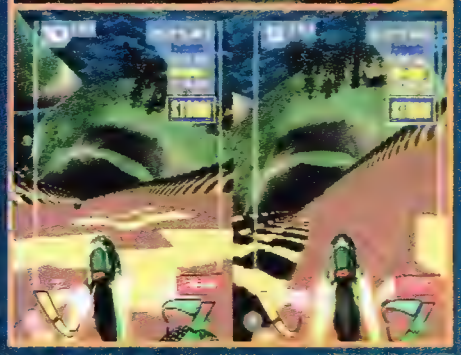




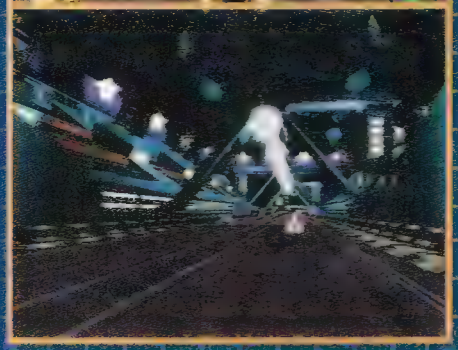
También encontrarás opciones de juego como el clásico modo de Time Trial, donde debes lograr tus mejores récords en el menor tiempo posible , o el modo de Arcade, que es donde jugarás este sensacional título con todo el estilo de la Arcadia.
Como podrás darte cuenta, Extreme G3 tiene mucho que ofrecerte, lo único malo de este juego es que no lo programaron con opción Multiplayer para 4 jugadores simultáneos pero en general, es un título que fascinará a todos los amantes de las más altas velocidades.

Exteme G3 cuenta con gráficas muy bien definidas que le dan una excelente vista a todos y cada uno de los paisajes que muestran las pistas en las que participas, pero no sólo eso, sino que además de las gráficas, posee detalles muy bien adaptados como son la lluvia (que hasta caen gotas en la pantalla simulando una lluvia real), nieve, destellos de luz que notarás continuamente con los halos que va dejando tu motocicleta a lo largo del camino o hasta en el detalle de los faros de la moto, pero en los escenarios los efectos de luz son realmente sorprendentes, ya que el equipo de desarrollo de Acclaim se esforzó muchísimo para darle un toque de verdadero realismo a todo el juego, además, Extreme G3 cuenta con una velocidad de 60 frames por segundo.





Algo que no puede pasar desapercibido en este gran título de Acclaim es, sin lugar a dudas, la calidad y cantidad de buena música que está muy bien adaptada con el entorno del juego, no como en otros títulos que en vez de ponerte música que te anime y te suba la adrenalina al máximo, te ponen tracks que más bien te arrullan o parecen de fiesta de quince años =). Cada pista cuenta con un diferente track de audio, algunas cuentan con voz y otras simplemente es la música, pero créenos, vale la pena escuchar cada track detalladamente, ya que por si fuera poco, están en Dolby Sorround.



¿Qué onda chavalones? ¿qué cuentan de nuevo?
Como ves, ya estoy de regreso y nunca más dejaré que la flojera me gane de nuevo.
Lo malo es que aquí en la redacción se empeñan en abandonarme, y ahora solamente me dieron una página, ya ni modo. Te pido que me mandes más e-mails y cartas para demostrarles a todos que realmente esperas mi sección.
O.K. Comencemos con las dudas.

Excelente alteza serenísima Wario, eres lo máximo y la neta tus juegos han sido mucho mejores que los de Mario, y quisiera preguntarte cuándo va a salir el Wario Land 4 para GBA ya que lo vi en una página de Nintendo y no tenía fecha. También quisiera saber si el eliminador de baterías del GBC va a ser compatible con el GBA.
Para los que quieran escribirme y platicar de la excelencia de Wario escríbanme a: angel_s_d@hotmail.com

Pablo A. Sánchez
Guadalupe, Zacatecas

Como podrás darte cuenta, mi jugo ya salió así que ¿qué es lo que estás esperando? ¿Una invitación? Y con lo que respecta al eliminador de baterías, sí, las puedes eliminar de la misma forma, pero no te servirán para los dos sistemas.
Espero que sea suficiente y para la otra háblame con más apreciación.

Hola amigos de Club Nintendo espero que la estén pasando "chido" (aunque no tengo ni la más mínima idea de qué es un "chido", sólo lo leí por ahí en su revista). Bueno mis preguntas son:

1. Para la futura consola de Nintendo el NGC, ¿qué compañías desarrollarán videojuegos para esta consola?, ya que para el N64 la ausencia de Square Soft, la mediocre participación de Capcom, y la mínima colaboración de Konami, a mi parecer marcaron a esta consola (aunque Nintendo y Rareware sacaron la cara por todos).

2. Una pregunta para un museo de Super Ghost'n Goblins, al final del juego debajo del nombre de la princesa Prin Prin aparece un password o algo así B88 W58 H90 ¿Para qué sirve o dónde se lo utiliza?

Carlos España Jurado
Pasto, Colombia
carlosesp11@latinmail.com

Claro que estamos chidísimos y no por nada, pero más chidos que nunca gracias a nuestro 10° aniversario.
La verdad es que no me interesa quién trabaje para el GameCube, lo único que quiero es que pronto salga un juego mío para este gran sistema.
¿De veras no sabes qué onda con esos caracteres? Son nada más y nada menos que las medidas de la preciosa princesa Prin Prin, por lo que podrás apreciar que esta más reina que princesa.
Para la otra, si quieres que tu carta la publique en mi sección, no te olvides de alabarme.

Hola cuates de Club Nintendo su revista es la mejor soy un lector fiel a ustedes y he leído todas sus revistas. Bueno basta de presumir y al grano.
Sé que no mandan e-mails a menos que sea importante y esto es un poco personal si pueden y quieren me gustaría verla en Dr.Mario pero si no pueden mándenme un e-mail porfa. Aquí están las preguntas:

1-¿Aceptan visitas en Hamburgo # 8 Col. Juárez?
2-¿Qué hay ahí?: Oficinas tipo banco, tipo negocio, una tipo casa con computadoras,¿o qué?
3-¿Es edificio o casa? Si es edificio es todo de ustedes?
4-¿Aceptan regalos o cosas por correspondencia?
5-¿Cada cuándo y dónde es el espacio 64? ¿cómo puedo asistir?
6-¿Cada cuándo y dónde es el E3? Es público?
7-¿Por qué nunca mandan e-mails?
8-¿Qué pasó con el Dolphin o DiskDrive?
9-Axy y Spot los sacaron de "A" de Agentes/Axy y la "S" de Spot/Secretos?
10-¿Cuánto va a costar el GC?

Gracias y por favor mándenme un e-mail o pónganlo en la revista por favor porque me costó trabajo escribir todo esto.

Si lo ponen en la revista pongan esto: Gracias y si alguien quiere estar en mi club o hablar de algo en especial mándenme un e-mail a "ulecov@hotmail.com" y también me gustaría que Club Nintendo estuviera en mi club así es que, CN manden me un e-mail también.

ATTE.
Psyco

Pues tu carta no fue seleccionada para el Dr. Mario, pero has tenido el privilegio de que yo, el gran Wario te conteste personalmente.
1- Claro que sí, sobre todo para limpiar, ya que hace meses que no hay nadie ahí.
2- Una casa abandonada.
3- Como ya lo dije la casa la iba a comprar, pero nos gustó más la de a lado.
4- Todo menos cartas con bombas o cualquier tipo de ofensas, ya que las regresaremos al remitente. Si mandas virus por e-mails, me encargaré personalmente de mandarte el virus gallego.
5- Si te refieres al evento que organiza Televisa, la edición que mencionas ya pasó hace mucho tiempo, para ser más precisos en 1964.
6- Cada año y en las últimas ediciones de este magno evento se han realizado en el centro de convenciones de Los Angeles en Estados Unidos y la verdad, no creo que dejen entrar a sicóticos.
7- Porque la verdad me da flojera contestar (ni siquiera levanto el auricular del teléfono, para eso hay secretarias ¿no crees?).
8- ¡Que abusado eres! el Dolphin es el GameCube.
9- No, nunca lo pensamos así. De hecho, ellos mismos adoptaron esos apodos tan sin chiste.
10- Ujule, no sabía que el famoso gato, mascota del canal cinco estuviera en venta... ha de estar muy caro.
Pues la verdad no me interesa demasiado pertenecer a tu club, pero si hablan de mí, lo más seguro es que te mande algún regalo (lo malo es que las bombas no caben por e-mail).

Querido "Dr." Wario:
Te escribo para preguntarte algo, el otro día prendí mi Game Boy (que tenía puesta la versión Silver de Pokémon) y me encontré con un aviso que decía: "Your save file is corrupted" y no pude entrar a el juego que ya había empezado (y que sólo me faltaban 7 Pokémon para tener los 250...) te pido que no te burles... ni que arregles tus bicicletas mientras lees mi carta, ni que hables de tu queen Joanita y todo lo que acostumbras hacer al recibir una carta de una fan entusiasmado.

Franco Ban
Venado Tuerto, Argentina
PD: ¡Ah!, con el entusiasmo me olvide la pregunta, ¿por qué pasa eso?

Hay Frank, no estoy arreglando mis bicicletas, más bien le estoy cambiando la bomba al inodoro... que más da, alguien tiene que hacerlo...
La verdad es que me salieron lágrimas al leer tu carta (no sé si de pena o en verdad me estaba carcajeando), pero ese letrero quiere decir que has perdido toda tu colección de Pokémon y esto se debe a que apagaste el sistema en un momento bastante indebido (eso te pasa por andar clonando monstruitos y objetos, los mejores entrenadores no requieren de esos trucos).

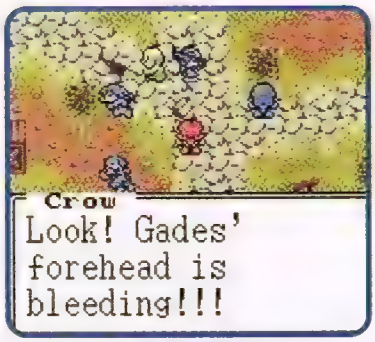
Bien pues hay luego nos vemos porque aún no queda bien el retrete de la oficina y ya me desesperé. Espero que para el próximo mes tengas preguntas más interesantes y no olvides elogiarme para asegurar la publicación de tu carta.
Aburrr...

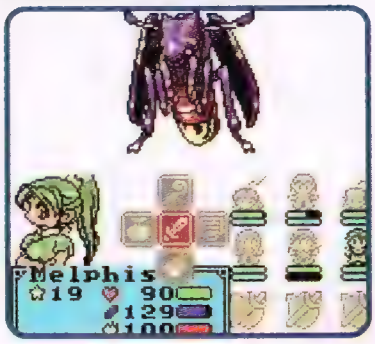
A FONDO

Lufia
The Legend Returns

Fue hace unos cuantos años que tuvimos la oportunidad de checar los 2 juegos anteriores de esta excelente saga, estos títulos fueron para el grandioso SNES y llevan por nombre Lufia and the Fortress of Doom y Lufia the Return of the Siniestrals, ambos juegos contaban con una historia bastante sólida y atractiva y sin lugar a dudas podemos decir que son toda una joya de colección para los fanáticos de los juegos RPG. Curiosamente, el primer juego que salió, es la continuación del segundo, ya que el Lufia and the Fortress of Doom, se lleva a cabo 100 años después que Lufia the Return of the Siniestrals.

Ahora esta saga continúa en el Game Boy Color, con un modo de juego característico de los títulos anteriores y una historia que nos llena de gusto y regocijo, así que si quieres conocer un poco más a fondo este gran título para el GBC, no dejes de leer la siguiente información ya que aquí te hablaremos sobre este genial título que Natsume ha puesto al alcance de nuestras manos.





Hubo un tiempo en donde, los siniestros del caos, terror, destrucción y muerte, controlaron la humanidad desde una isla a la que llaman "Doom Island", esta es una isla flotante y era la fortaleza y morada de estos terribles villanos. Sin embargo, para la salvación de todo el mundo, un héroe nació, su nombre fue Maxim, quien con la ayuda de una espada de nombre "Dual Blade", que amplifica la fuerza espiritual, además de gran valor y coraje, derrotó a los cuatro siniestros con la ayuda de otros valientes guerreros.

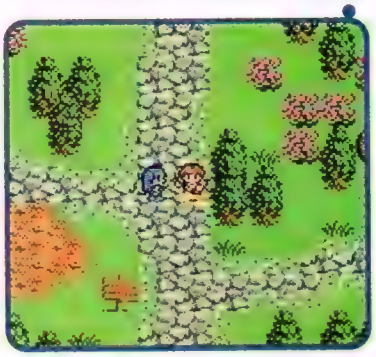
Todo parecía perdido, sin embargo, un joven descendiente de Maxim, decidió emprender la lucha contra los maléficos siniestros y con él, se encontraba una chica de nombre Lufia, quien había perdido sus memorias y en sí, todo lo que tenía. Juntos emprendieron un viaje que les traería grandes esperanzas, consiguiendo al fin, eliminar a los siniestros, aunque a un alto precio...

Gracias Maxim, la paz reinó una vez más por un largo tiempo, desgraciadamente, cien años después, los siniestros revivieron y nuevamente volvieron a causar el terror, provocando la segunda guerra en Doom Island.

©2001, Natsume

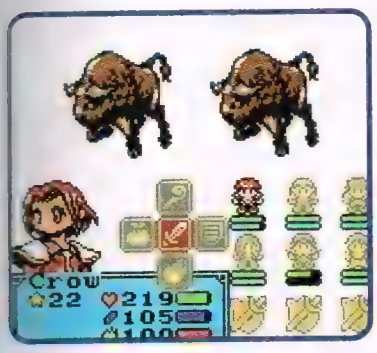
100 años han pasado desde la última batalla entre el descendiente de Maxim y Lufia contra los 4 siniestros en Doom Island, pero ahora, nuevamente los siniestros han resucitado creando muerte y sufrimiento en los poblados, así que ahora es el turno de Wain y Seena, unos jóvenes aventureros que buscan resolver de una vez por todas el problema que causan estos seres del mal a todo el mundo y a la humanidad. Así que aquí es donde empieza tu jornada, una aventura llena de valor, fuerza, coraje y sobre todo de esperanzas.

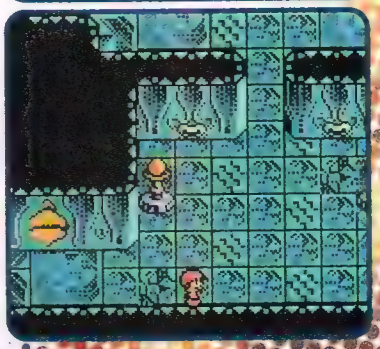
Al iniciar el juego cuentas con tan sólo 2 personajes Wain (un valiente guerrero) y Seena (una adivina con grandes poderes mágicos), sin embargo, mediante avances en el juego, irás consiguiendo la ayuda de varios aliados que encontrarás a tu camino. Algo muy novedoso en la saga de Lufia y en los RPG en general, es que en este juego, podrás tener hasta 9 aliados, pero eso no es la novedad, sino que los 9 personajes pueden participar en la misma batalla, es decir, cada que te enfrentas a un enemigo, puedes seleccionar a 3 de los 9 personajes para atacar en un turno, pero al siguiente turno, podrás seleccionar, a otros personajes que podrán utilizar todos sus poderes de ataque o de regeneración para ayudar a tu equipo.



Esto es algo muy bueno, ya que mediante esta opción, cuentas con una gran variedad de personajes activos en una misma batalla, además de contar con magias, ataques y poderes especiales que hacen más dinámicos todos tus enfrentamientos, pero no sólo eso, sino que te hacen pensar a fondo la estrategia que vas a utilizar para enfrentarte a un enemigo, ya que los personajes que tengas en la primera línea de batalla, realizan ataques más fuertes, pero a su vez, reciben golpes de mayor daño, la segunda fila de batalla, recibe un poco de menos daño que la primera, y por lo consiguiente causa un poco de menos daño al enemigo; los personajes que tienes en la tercera fila, son los que reciben el menor daño y a su vez son los que causarán un daño más ligero al oponente.

En cualquier momento e inclusive, durante la batalla, tienes la opción de cambiar la alineación de tus personajes, con lo que puedes enviar a tus aliados más débiles a la tercera fila y a los más poderosos a la primera para que puedas tener mayor facilidad de vencer a tus enemigos. Esto es muy novedoso y quizá te suene un poco complicado, sin embargo en cuanto lo juegues, te darás cuenta que es muy sencillo, además que dentro del juego cuentas con un tutorial que te ayudará a comprender más a detalle esta y muchas otras más opciones.





Aquí la forma de aprender nuevos conjuros de magia es muy sencilla, ya que en cada batalla te serán otorgados puntos que te servirán para "comprar" ciertos poderes mágicos en cualquiera de las iglesias que están en los poblados; adicionalmente a esta magia, se encuentran los "Ancient Text" que son poderes que causan mayor daño a tus enemigos o te darán más diversidad de magias o ataques y estos los encuentras dentro de los calabozos. Además de los poderes mágicos y de ataque, cuentas con una gran variedad de elementos, como anillos mágicos o espadas de alto poder, así que cada vez que visites un pueblo, recuerda pasar a la tienda de armas para equiparte con accesorios más potentes, así como adquirir los ítems más necesarios.

En este juego cuentas con 3 archivos para guardar tus avances, así que haz uso de ellos cotidianamente y antes de enfrentarte a un enemigo poderoso. Gráficamente este juego es muy bueno, y cuenta con bastantes detalles visuales en los backgrounds y aunque la música es un poco repetitiva, no se te hará pesada, ya que es bastante agradable y está hecha muy acorde al momento en el que te encuentras ya sea peligro o tranquilidad.

En resumen te podemos decir con toda franqueza que este juego es de los mejores títulos de RPG que han salido para el Game Boy y el cual te recomendamos ampliamente, ya que es muy fácil de aprender a jugar y cuenta con múltiples elementos que no sólo son clásicos en un juego de RPG, sino que innova un nuevo estilo de batalla más dinámico y donde tu estrategia contará mucho.

La histora en este juego te mantendrá con todos tus sentidos atentos desde el primer momento en que inicies tu aventura y lo mejor de todo es que conforme avanzas se vuelve más y más interesante el juego.

Así que no se diga y más y prepárate a vivir una de las más intensas experiencias en esta magnífica aventura por derrotar a los 4 siniestros y conseguir que la paz reine nuevamente en el mundo.

COMPAÑÍA: NINTENDO
CONSOLA: GAME BOY
CLASIFICACIÓN: E
DESARROLLADO: NINTENDO
MEMORIA: 16 MEGAS
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2001

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2001 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

entrevista

gus pépe

Gustavo Rodríguez y José Sierra,
Editores de Club Nintendo.

Como todos sabemos, hace diez años Club Nintendo surgió para aliviar las necesidades de los videojugadores fanáticos de los productos de Nintendo siendo esta la primera revista especializada en donde los lectores encontrarían paz a sus dudas, además de mantenerse informados del gran universo de Nintendo.
Gustavo Rodríguez junto con José Sierra hicieron de este sueño una realidad que hoy en día llega a toda América Latina.
Pero regresemos en el tiempo y le preguntaremos a nuestros líderes como es que empezó todo esto con sus propias palabras.

Club Nintendo:
Hola Gus y Pepe, es bueno verlos como amigos más que como jefes, aunque es un verdadero placer trabajar con ustedes. Pero platíquenos con sus propias palabras como fue que se concretó la revista que hasta ahora sigue siendo la mejor guía para los aficionados de Nintendo.

Pepe:
Gustavo y Yo somos publicistas y en esa época estábamos tratando de conseguir clientes para nuestro negocio. Creo que fuimos de los primeros en tener el NES, y nuestra afición y suerte, fue tal que se nos atravesó la oportunidad de hacer un mini boletín para un distribuidor con tips y trucos de los pocos juegos que existían. Fue entonces que Nintendo se fijó en nosotros y nos pidió que en lugar de andar haciendo "boletincitos" hiciéramos mejor una revista. Entonces tuvimos la oportunidad de hacer esta gran publicación y al mismo tiempo ganar un cliente para nuestro negocio de publicidad ya que en esa época también se nos dio la suerte de manejar la publicidad de la marca.

CN:
¿Qué es lo que más les ha gustado de nuestra revista a lo largo de estos diez años?

Gus:
Sin duda lo que más nos ha gustado es haber iniciado en México un verdadero club (sin credenciales ni socios) en el que los videojugadores hemos podido interactuar con nuestros descubrimientos, dudas, preguntas, tips, etc.
Y digo club no porque haya credenciales ni socios numerados, sino porque logramos integrar en una gran comunidad a chavos que tienen la misma afición que nosotros, tal como naturalmente lo hacemos en la escuela, en el edificio, con los primos o con otros cuates que comparten nuestros mismos gustos. Además la forma que utilizamos para lograrlo es exactamente la misma, pues usamos el mismo lenguaje con el que hablamos diariamente; sin poses, sin rebuscamientos. Eso nos ha permitido una comunicación excelente. Tanto de aquí para allá como de allá para acá.
Personalmente el poder platicar en la calle con otros videojugadores, ser reconocido e identificarnos con estos chavos (y otros no tan chavos) ha sido increíble. Hoy, después de 10 años vemos nuevas generaciones, incluso hijos de nuestros primeros lectores que se unen a los lectores de Club Nintendo. También sabemos de muchos chavos que aprendieron a leer con nuestra revista. Todo esto son algunas de las muchísimas cosas que nos hacen sentir orgullosos de Club Nintendo.
Algo que no puedo dejar de comentar es lo orgulloso que nos sentimos de todo el equipo que ha pasado por la revista; muchos de los que iniciamos siguen aquí y los que se han integrado trabajan con la misma pasión. Ahora con la integración del Conejo dirigiendo la revista, creo que se le ha inyectado una nueva vitalidad a la revista con un jugador apasionado que conoce mucho del negocio.

CN:
¿Cómo se sienten al ver que nuestra revista llega a todos los países de habla hispana?

Gus:
Ese es el pilón y obviamente estamos muy orgulloso que nuestro trabajo como mexicanos trascienda nuestras fronteras, pero digo que es un pilón porque lo único que buscábamos era hacer la mejor revista mexicana de videojuegos. Sin duda abrimos el mercado y muchos otros nos siguieron. Algunos se quedaron en el camino, otros siguen nuestros pasos, pero difícilmente nos igualarán, porque nuestro lenguaje, como dije, es natural, tal como nos hablamos entre cuates con las mismas aficiones.

CN:
¿Cuál es su visión de nuestra revista para el futuro?

Gus:
La fidelidad que hemos establecido con los lectores es lo que hoy marca la diferencia y seguramente así seguirá siendo en el futuro. En estos diez años hemos tenido épocas muy duras, con escasez de juegos, devaluaciones, errores de diciembre, pero nuestros lectores siguen ahí, fieles como siempre. Yo creo que hoy, a los diez años y coincidiendo con el lanzamiento de GameCube como regalo de nuestro décimo cumpleaños, vienen tiempos excelentes para los videojugadores e irremediablemente para la revista y sus lectores.

CN:
Desde su punto de vista ¿Cómo ven la industria de los videojuegos y el papel de Nintendo en estos días?

Gus:
Los videojugadores han influido profundamente en los jóvenes del nuevo milenio. Los chavos de hoy son muy distintos a como lo éramos nosotros, pues toda la cultura alrededor de los videojuegos los ha cambiado. Pero también sus habilidades están mucho más desarrolladas y han crecido a la par de sus conocimientos, intuición, capacidad de deducción, etc. Pero lo que viene es aún mejor. Después de estar jugando el GameCube, hemos pensado mucho sobre todo lo que viene o podría venir y es sorprendente. Juegos como Kirby de Game Boy me hacen sentir muy bien pues regresa a las raíces, a lo que es la médula del juego y admiro aún más a los creadores de juegos porque no han perdido su visión de lo que a fin de cuentas queremos los videojugadores: jugar. El usar la tecnología no para complicar los juegos sino para simplificarlos es algo que admiro y agradezco.

Pepe:
Sin duda somos muy afortunados de trabajar en esto. Gracias también a Miyamoto, a Rare y a todos los productores por su apoyo y por creer en nosotros. Gracias a nuestra hermana mayor Nintendo Power y a Gamela México. Pero sobretodo gracias a los lectores. A todos les mandamos un fuerte y sincero abrazo. De verdad que nos sentimos muy orgullosos de todos.
Finalmente sólo queremos felicitar y agradecer a todo el equipo de Club Nintendo por éstos diez años de pasión y entrega por su trabajo que va más allá de una obligación laboral.

Francisco Cuevas Director de Arte, Antonio Rodríguez Diseño Gráfico, Javier Chávez "El Conejo" Coordinación de Investigación, Alejandro Ríos "Panteón" Investigación, Hugo Báez "Crow" Investigación, Ana Lilia Velázquez Asistente de Investigación.

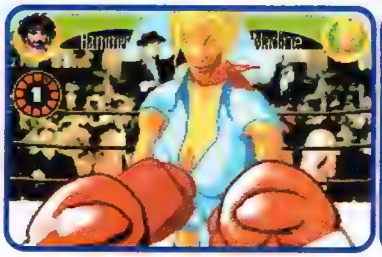
Muchas Gracias por sus palabras y comentarios, es muy agradable poder platicar con grandes amigos y líderes como Gustavo Rodríguez y José Sierra y transmitir sus pensamientos por medio de nuestra revista para que tu conozcas sus opiniones y visiones.

A FONDO

BOXING FEVER

Si eres un aficionado al Boxeo y eres propietario de un Game Boy Advance, te tenemos buenas noticias; ya hay otro juego basado en este deporte además del ya famoso Ready 2 Rumble, con un toque un poco más "realista" y una perspectiva diferente.

Boxing Fever es el nombre de este nuevo juego que hace su debut en el sistema portátil consentido, por lo que vamos a ver qué nos ofrece este nuevo título.



Lo más novedoso de este juego es la perspectiva, pues aquí juegas en modo de primera persona, dándole más realismo al juego.
En el Ready 2 Rumble de N64 podías cambiar la perspectiva del juego, pero no en la versión de Game Boy Advance, aquí jugabas con vista "de lado".

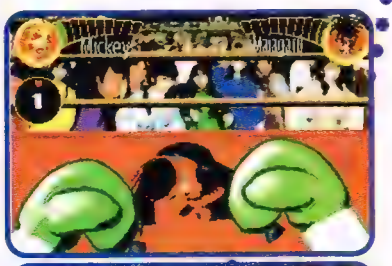
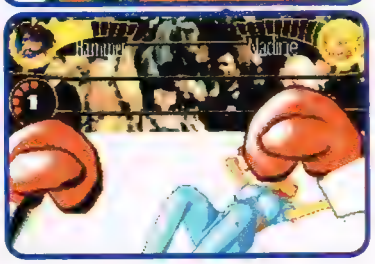
El juego cuenta con muy buenas gráficas, el cinema de la introducción se ve muy bien y muestra a los diferentes boxeadores disponibles.

Esta perspectiva ayuda a sentirte más dentro del juego y aprovecha mejor el uso de los botones, ya que el botón B corresponde al brazo izquierdo y el botón A al derecho. Dependiendo de la combinación con el Pad, puedes dar diferentes tipos de golpes a distintas alturas del cuerpo, es decir, si presionas Arriba y el botón A, darás un golpe a la quijada del lado derecho y si presionas Abajo y el botón B, darás un gancho a la parte izquierda del estómago.

Copyright: Digital Fiction Inc.

El Pad te sirve para cambiar tu defensa, si presionas arriba, detendrás los golpes que te llegan por arriba y si presionas abajo, bloquearás los ataques bajos.

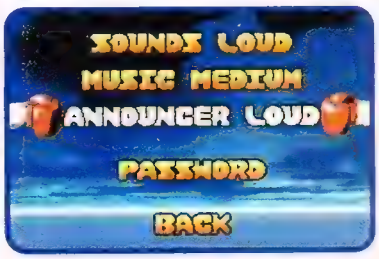
Además de bloquear, también puedes usar el Pad para esquivar los golpes; esto te ayuda a combinar diferentes movimientos y a desarrollar técnicas de ataque, contra-ataque y defensa. Debes saber en qué momento esquivar, bloquear y atacar a tu oponente para sacarle provecho a tus movimientos, no basta estar poniendo defensa todo el tiempo, al cambiar tus técnicas, el rival no sabrá medirte y podrás golpearlo cuando él baje su guardia.

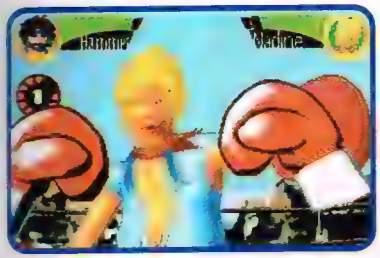



Este juego cuenta con ocho diferentes boxeadores, pero la verdad no sabemos aún si hay algunos ocultos, que no sería mucha sorpresa, en este tipo de juegos es lo más común. Aquí vemos varios boxeadores bastante diferentes, no extremadamente raros como en Ready 2 Rumble, pero sí algo excéntricos.

También puedes elegir un par de damas listas para dejar algunos rostros como bofe (esto se está haciendo muy común).

El juego cuenta con las clásicas opciones donde puedes seleccionar el volumen de los efectos de sonido, del público, etc.



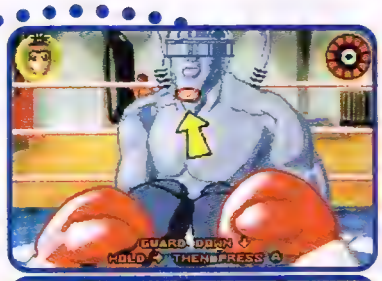


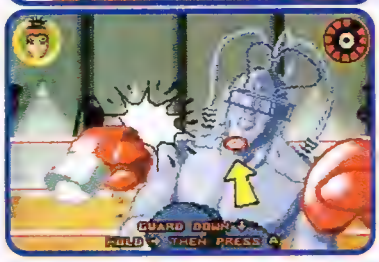
Las animaciones son muy buenas, puedes checar distintos detalles como los gestos de los personajes al ser golpeados, al bloquear o pegar.

Algo que la verdad nos pareció bastante malo es que este título cuenta con la opción de password y no de batería. En este tipo de juegos es muy molesto estar poniendo passwords para empezar a jugar en el round que te quedaste, debería de haber tenido batería para poder elegir archivos y que cada quien tuviera a su boxeador favorito y poder entrenarlo.

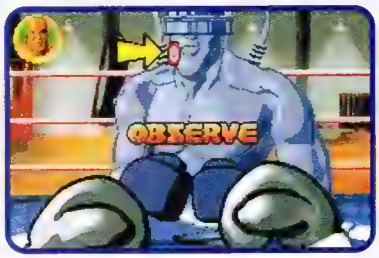
El password lo puedes checar cuando pones pausa enmedio de un round.

Otro modo que tiene es el de entrenamiento, aquí puedes aprender a reaccionar a las diferentes situaciones cuando el oponente cambia su defensa y saber en qué momento soltarle el golpe y cuál le entra mejor.





Además del modo de entrenamiento en combos, para aprender a darle varios golpes al contrincante y aprovechar un descuido en su defensa. Esto es primordial de aprender pues te ayuda a tener ventaja sobre tus adversarios; cada uno de los boxeadores tiene diferentes combos especiales que le bajan mucha energía al contrario.



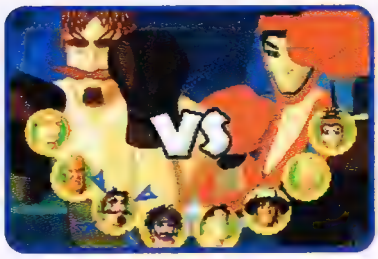
Entre los modos de juego principales están el Single Fight. Aquí puedes boxear contra cualquier personaje en una pelea digamos "de cuates", no expones ningún título y termina cuando alguno de los dos quede noqueado.

Otro modo es el de Championship, aquí puedes enfrentarte a una serie de adversarios con el fin de alcanzar al portador del título y hacerte acreedor a él. Este modo se divide en diferentes categorías según tus habilidades y experiencia: Amateur, Pro Am, Profesional, Top Contender y World Title.

Pero si crees que eres lo suficientemente rudo para enfrentar simples torneos, el modo de Survival te dará un reto mucho mayor, pues aquí debes enfrentar a todos los boxeadores que puedas, uno tras otro, y debes noquearlos en un solo round. Lo malo de esto es que te suben nuevamente la energía, y esto le quita el reto.

Uno de los detalles más sobresalientes de este juego es que cuando eres golpeado, la pantalla se pone un poco borrosa, dando el efecto muy bien logrado de que se te nubla la vista.

También pueden conectarse dos amigos, cada uno con su correspondiente GBA, pero lamentablemente, es necesario que ambos tengan cartucho propio, de lo contrario no podrán jugar dobles. Lo bueno es que cada uno tiene la perspectiva en su GBA y esto hace muy realista el encuentro, vale la pena echar la reta en este juego.



Boxing Fever es un buen juego, pero para ser sinceros, no es muy recomendable a menos que seas un fanático del boxeo o de las "retas", pues te llega a cansar un poco por el tipo de juego. Las gráficas son muy buenas y las animaciones también están muy bien, pero fuera de enfrentamientos con dos GBA, no creemos que tenga mucho "Replay Value"

COMPATIBLE GBA

COMPATIBLE GBA

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
Digital Fiction

MEMORIA
64 MEGAS

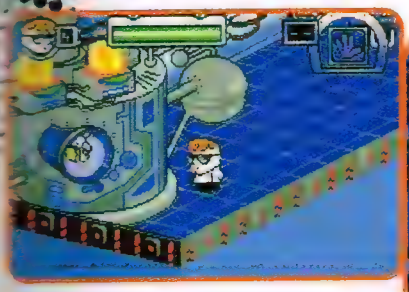
CATEGORÍA
Deportes
Boxeo

LANZAMIENTO
Octubre 2001

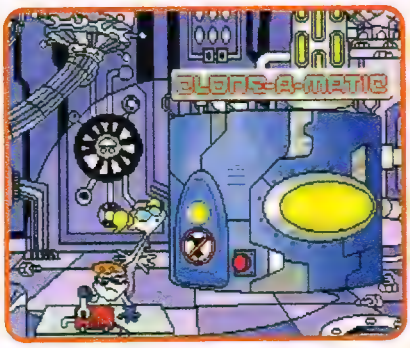
A FONDO

DEXTER'S LABORATORY

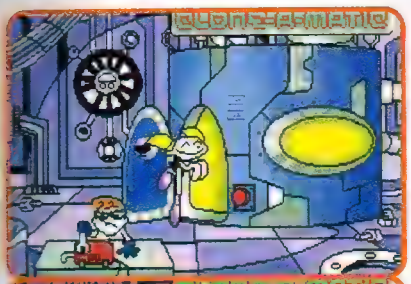
Dexter, el niño más inteligente e ingenioso del planeta llega hasta nosotros con todo y su laboratorio para brindarnos una lucha más del bien contra el mal, donde la audacia se sobrepondrá a todas las cosas y todo para combatir a la entrometida de su hermana Dee Dee.

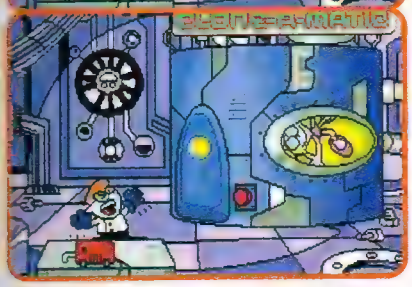


Como gran estrella de Cartoon Network, Virtucraft nos presenta una gran producción a todo color para el Game Boy Advance que no es por nada, pero está tan entretenida como cada uno de sus capítulos.



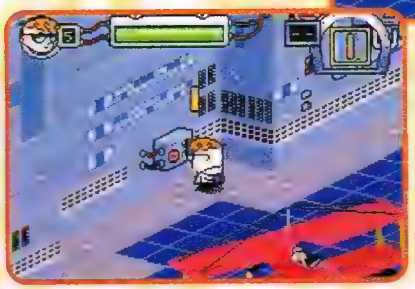
En un tranquilo día, Dexter se encontraba trabajando en su nuevo invento cuando su hermana entró a hurtadillas en el laboratorio y descubrió el poderoso Clone-O-Matic. Cuando Dee Dee entró en él, la alarma desconcertó a nuestro héroe por que sabía perfectamente que su hermana se había multiplicado y tendría que encontrarla antes de que su mamá los llamara a cenar. Lo malo es que Dexter no tiene muy en orden que digamos todo el laboratorio, así que por si fuera poco, tendrá que batallar con todos sus inventos para buscar libremente a todas las criaturas que una vez fueron su hermana.



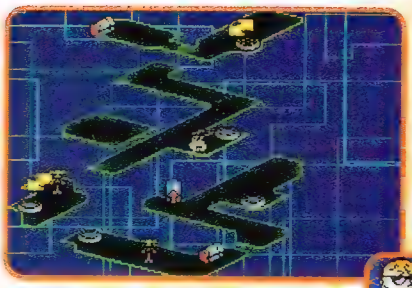


Para completar su misión, Dexter cuenta con varios utensilios que le serán de gran ayuda para recorrer cada sección de su propio laboratorio y encontrar todas las partes de su hermana. Para empezar, en la parte superior derecha te indica el objeto que puedes utilizar en el momento, ya sea la mano con la que podrás activar y desactivar switches, operar computadoras, entre otras cosas; El brazo mecánico con el que alcanzarás fácilmente a las pequeñas Dee Dee y así llevarlas hasta los ductos para enviarlas hasta la Clone-O-Matic para restaurar a tu hermana por completo.

Entre otras cosas, también contamos con la pistola láser, que hará su parte para eliminar rápidamente a los robots en lugar de usar tus artes marciales. También tienes que tomar en cuenta las tarjetas, switches y fusibles para entrar a todos los recovecos de cada nivel.



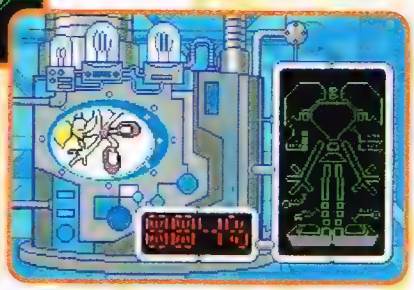
©2001 Cartoon Network, ©2001 Bam!



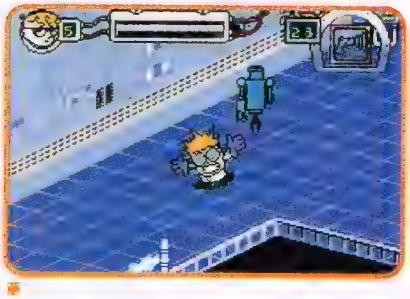
El gran laboratorio cuenta con una gran variedad de secciones, pero desgraciadamente primeo tienes que encontrar un porcentaje de las partes de Dee Dee para seguir adelante, ya que requerirás de los objetos y armas que recolectarás en el camino.

Por otra parte, es recomendable que utilices los tele-transportadores materiales que se encuentran a lo largo y ancho del laboratorio para evitar perder demasiado tiempo en estar trasladándote de un lugar a otro.

Aunque al principio te costará algo de trabajo agarrarle la onda al juego, al pasar por un par de puertas y entenderle a los switches te será más fácil de lo que pensabas.



En algunas ocasiones tendrás que manipular algunas invenciones de Dexter para activar o desactivar puertas que te abran paso a nuevas secciones, para atrapar a cada una de las pequeñas Dee Dee y acumular más porcentaje para restaurar a tu latosa hermana.



Es grato ver que juegos tan sencillos pueden ser verdaderamente adictivos, sobre todo cuando se trata de personajes con tanto renombre como el de Dexter. Las animaciones con las que cuenta el juego son simples pero sustanciosas además de que te explican con gran detalle lo que está aconteciendo en el momento.
Lo mejor de todo es que no tendrás que estar apuntando passwords, ya que el juego incuye una batería que te permitirá guardar los avances de hasta cuatro archivos diferentes.

Esperamos que los programadores le sigan echando tantas ganas como hasta ahora y promuevan la inventiva sin necesidad de ser demasiado ostentosos.

COMPAÑÍA
Published by
bam!

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
Developed by

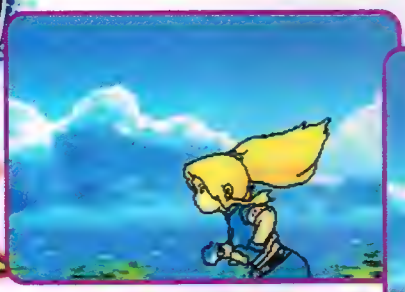
MEMORIA
32

CATEGORÍA

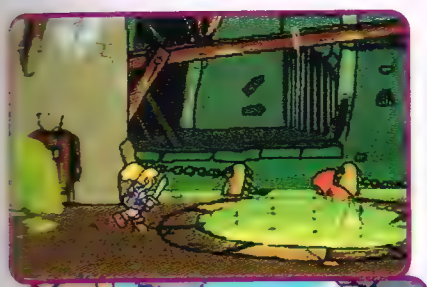
LANZAMIENTO

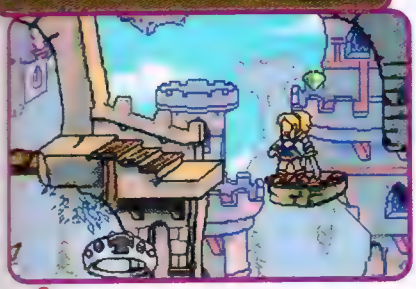
A FONDO

Lady Sia



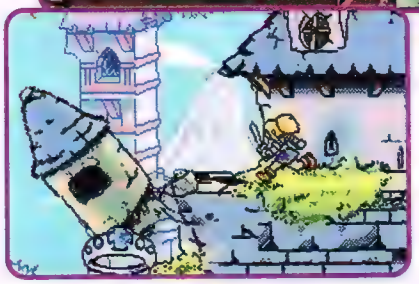
Todo sucede en una época antigua, los reinos se van formando y la magia es algo cotidiano; pero la paz se ve interrumpida por hordas de hombres-bestia que empiezan a atacar bajo el liderazgo del cruel hechicero Onimen. En poco tiempo, sus legiones han invadido el reino de los humanos conocido como Athorre y pretenden seguir conquistando más reinos mágicos y esclavizar a sus habitantes. Mientras esto sucede, los gobernantes de los reinos mágicos no saben qué hacer, si formar una alianza o contraatacar a la amenaza. Como ninguno pretende cooperar, preocupándose solamente por sus propios intereses, los reinos mágicos se dividen haciéndose más vulnerables. No obstante, la princesa del reino de Myriad, Lady Sia, se propone formar un ejército para enfrentar a los invasores y acabar con la amenaza. Todos los dirigentes de los diferentes reinos se reúnen en la sala para conferenciar, pero prefieren negociar con los atacantes en lugar de defender sus derechos. Lady Sia los trata de convencer de que actúen, pero en eso, se entera de que una horda de invasores acampa fuera del palacio, por lo que sale a enfrentarlos ella misma. Sin saberlo, cae en una trampa y es llevada al calabozo; donde es rescatada por un extraño encapuchado, juntos escapan y de esta manera, Lady Sia empieza su difícil aventura.





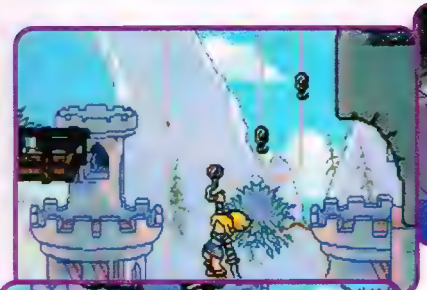
Lady Sia es el nombre de una nueva heroína que hace su primera aparición en el sistema portátil consentido del momento, el Game Boy Advance. Este es un juego de plataformas como hacía tiempo no se había visto, muy al estilo del SNES, con acción y problemas que resolver; aquí tomas el papel de Sia, una princesa muy valiente que no pierde el tiempo en entrar a la batalla, quien debe restaurar la paz en el reino y detener la invasión del hechicero Onimen, además de liberar a los que ya son prisioneros.

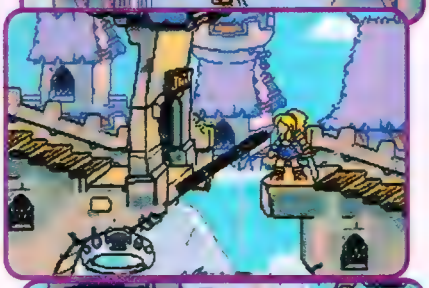
Como ya te mencionamos, este juego de plataformas es con vista "de lado" ó "2D" pero eso no lo hace sencillo, Sia debe pasar por alrededor de 36 escenarios en cuatro mundos diferentes para deshacerse de sus enemigos; así que debes ayudarla a completar su misión. Controlar a Sia es sumamente fácil y aprendes a jugar en un dos por tres, además que puedes seleccionar la opción de que el encapuchado que te libera al principio del juego, te diga qué movimientos puedes hacer y en qué momento utilizarlos, esto te sirve de mucho si es la primera vez que lo juegas.

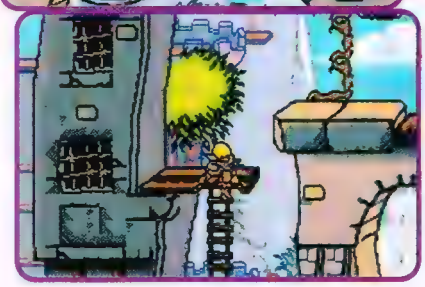


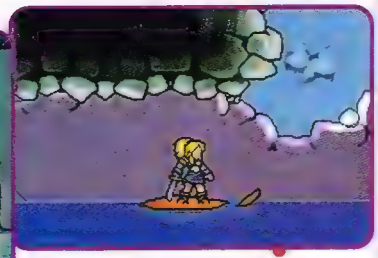
© 2001 TDK

El juego cuenta con tres archivos, de manera que puedes prestárselo a tu hermano o a un amigo sin temor y que cada quien tenga su juego por separado. También tiene opción de selección de idioma, como siempre, esta opción es muy buena pues no todos estamos familiarizados con el idioma inglés y así puedes jugarlo sin problemas.



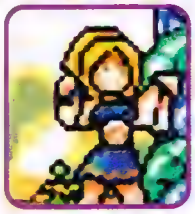






Como en todo buen juego de 2D, aquí tienes muchos tipos de plataformas, ya sean fijas, voladoras, de tiempo, etc. También te puedes encontrar con distintos elementos que deberás usar para poder alcanzar otros lugares o proseguir con tus acciones, como ganchos, escaleras, balsas o puentes, entre otros.

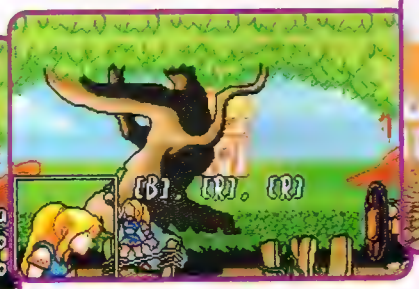
Mientras juegas, puedes poner pausa, checar tus resultados y accesar a los idiomas e incluso salirte al menú principal, esto está muy bien porque hay veces que te cansas o sólo querías probar algo en un nivel y así puedes salir sin ningún problema.



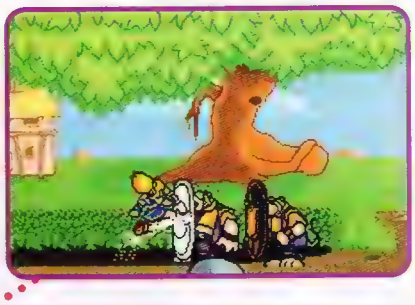
Las animaciones son por demás excelentes, Sia cuenta con muchísimos frames diferentes según sus acciones, al subir escaleras, al caminar, al atacar, etc. incluso si la dejas inmóvil durante unos segundos, hará diferentes cosas como hablar por teléfono, limarse las uñas, acomodarse el cabello, ponerse un suéter, etc.

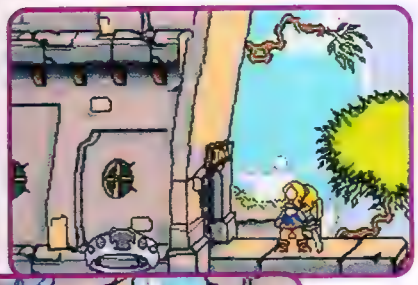
Dentro de cada escena, debes recolectar diferentes ítems que te ayudarán a hacerte la vida más fácil y que también te darán puntos extras para el porcentaje de cada escena, que te dan al concluir cada etapa. Dentro de los diferentes ítems se encuentran los corazones que te recuperan energía, las gemas que te sirven para disparar magia y las gemas verdes.

Sia se controla muy fácilmente, con el pad te mueves hacia cualquier dirección; con el botón A saltas; al dejar presionado L caminas despacio; con B golpeas y con R golpeas para completar combos. Primero Sia puede dar series de espadazos y golpes según vayas atacando a un enemigo, pero al recuperar la espada de la familia, Sia puede ejecutar combos intercalando los botones R y B para crear ataques muy poderosos.

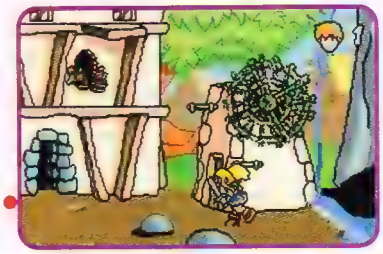


Los combos son muy útiles para enemigos difíciles de derrotar, como estos molestos sujetos que se ocultan tras un escudo.



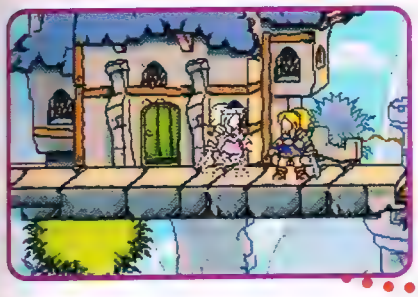


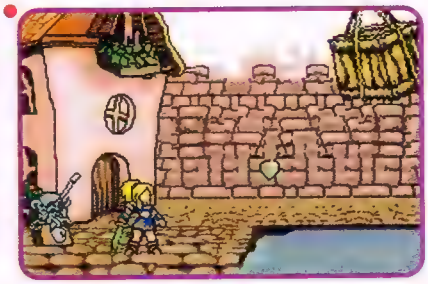
Sia cuenta con muchas habilidades más, como poder checar lo que está más arriba o más abajo al dejar presionada la dirección en el pad, también puede agarrarse de los pisos y plataformas superiores, sean o no bordes. Puede pasar arrastrándose debajo de huecos pequeños.

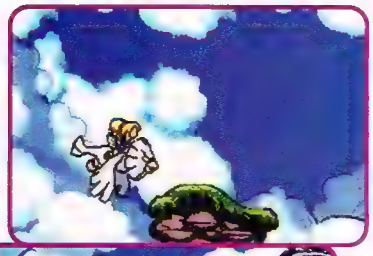


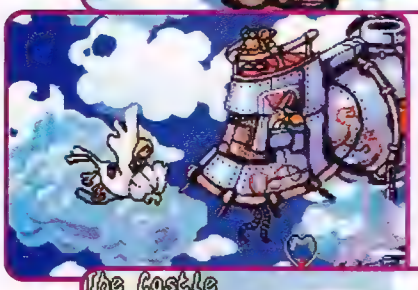
Cada escenario cuenta con diferentes atractivos tanto visuales como con retos para los que no quieren solamente estar eliminando enemigos; un ejemplo de esto son los switches que te puedes encontrar a lo largo del juego, que sirven para activar o desactivar distintos elementos para poder avanzar. En ocasiones, deberás usar llaves para operarlos o bien, poner en marcha dos o tres switches en cada escena.

Las etapas son relativamente grandes, pero no tan difíciles de pasar. Lo bueno es que cuentas con la ayuda de los Checkpoints, que están determinados por un holograma de Sia, si eres eliminado, empezarás apartir de este punto.

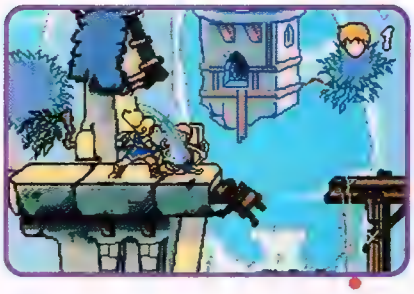




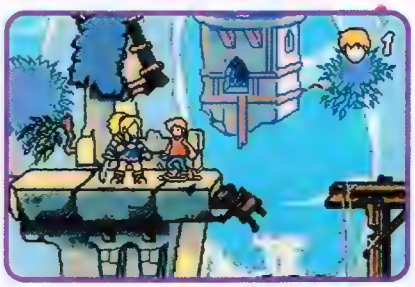




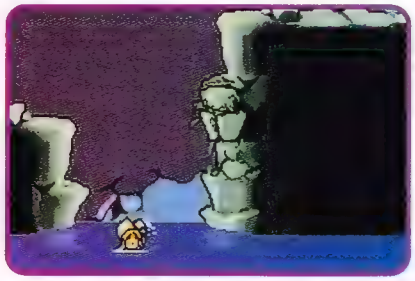
En ocasiones, Sia deberá sortear diferentes peligros como escenas con abismos para salir avante, debes usar las aves que se encuentran en diferentes escenas para proseguir. En algunas ocasiones te ayudará inclusive contra algún jefe, además. necesitarás su ayuda para la pantalla de selección de escena.

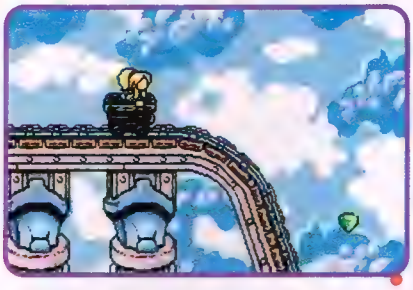


Otra de las cosas que debes hacer al pasar una escena es liberar a los rehenes que se encuentran esparcidos y atados. Debes usar tu espada para liberarlos y ellos solos desaparecerán, así que no te preocupes mucho después de liberarlos, lo malo es que hay algunos muy bien escondidos y lo bueno es que no son necesarios para pasar la escena, pero te restan puntos del porcentaje.

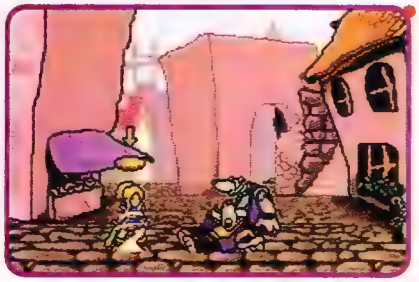


Sia es una gran guerrera, pero una mala nadadora, así que evita caer en el agua para que no pierdas una vida.

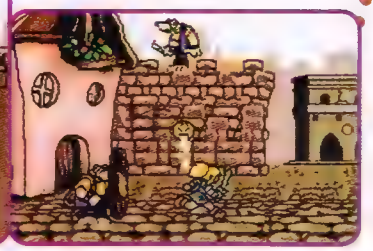


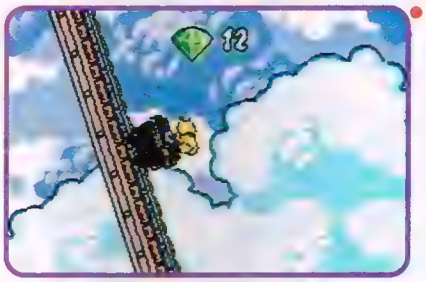


El juego cuenta con muchos detalles que parece que no son muy relevantes, pero sí son divertidos y demuestran que le quisieron echar ganas al juego al hacerlo tan variado. Checa esta parte donde vas en un carrito, como si fuera montaña rusa.

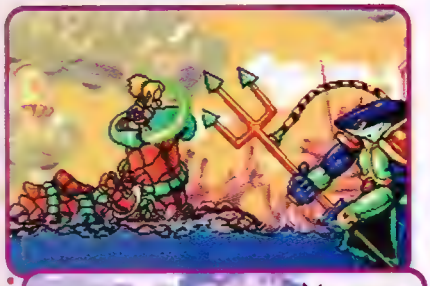


Hay una gran variedad de enemigos en este juego, algunos te atacan directamente, otros te esperan a que te acerques, otros te intimidarán con su tamaño, etc. Ten cuidado con los que te arrojan trampas o con los que estén en grupos, pues puedes perder mucha energía si caes en la emboscada.

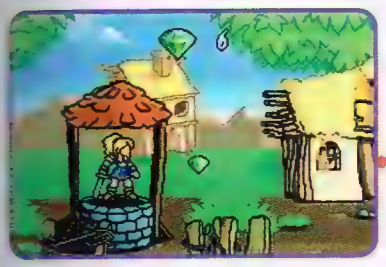




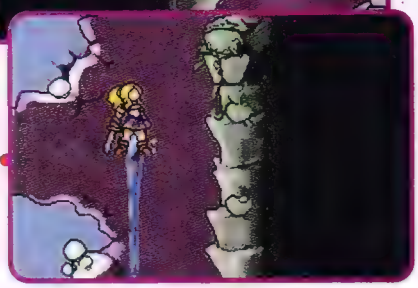
Una vez que pases el primer mundo, podrás dirigirte a los demás reinos para convencer a los gobernantes de ser aliados nuevamente, pero para ello, debes demostrarles quién eres y derrotarlos; ya que ellos se convierten en jefes de diferentes escenas. Los jefes son de muy buen tamaño y cuentan con buenas animaciones, además de tener gráficas muy padres.

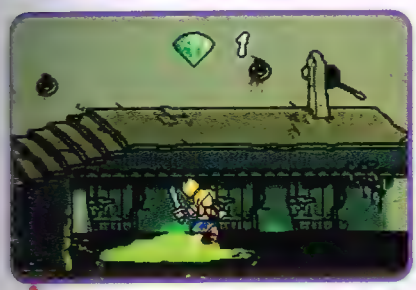


Los mundos de los demás dirigentes de los reinos están muy bien logrados, cada uno con sus peligros obvios y diferentes, así que te encontrarás en el mundo de aire, de fuego, de agua, etc.



Debes ser muy observador para avanzar dentro de las escenas, pues a veces no puedes llegar a ninguna parte, pero la entrada a otra área está justo frente a ti. Chéca este pozo, es la entrada a otra área subterránea, pero parece que está de adorno.





Aunque los movimientos de Sia son muy sencillos, debes saber en qué momento usarlos o bien, medir tus ataques en contra de los enemigos. En ocasiones, deberás tener cuidado con elementos como los gases tóxicos de la primera escena y al enfrentar a un enemigo, la mejor manera es caerles de sorpresa o esperar a que fallen un ataque.

Lady Sia es uno de esos juegos que ya teníamos ganas de ver nuevamente, con retos diferentes, buenas gráficas, acción, etc, que no fueran parte de otras sagas; es decir, ya esperábamos juegos como Castlevania COTM o Mario Advance, pero este es un título muy nuevo y fresco que nos pone a jugar sin pensarlo dos veces. Además las videojugadoras ya tienen una muestra más de que las mujeres pueden ser tan buenas aventureras como los hombres y si alguien lo duda, que le reclame a la bella Sia.

COMPAÑÍA
TDK

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
RFX

MEMORIA
64 MEGAS

CATEGORÍA
ACCIÓN AVENTURA

LANZAMIENTO
OCTUBRE 2001

Previo
INTERNACIONAL

Pocky & Rocky 3

Tenía un buen rato que no hablábamos de este juego; bueno, la verdad es que hace dos números te platicamos de él en el Reporte del Space World, pero en sí del concepto de Pocky & Rocky, tiene mucho más tiempo. Esta nueva aventura lleva por nombre Kiki Kaikai, como se conoce en Japón, pero el nombre tentativo de este juego en nuestro continente es Pocky & Rocky 3, dado que es el tercero de una saga que nos puso a jugar como locos en el legendario sistema de 16 bits, SNES.

Pocky & Rocky se caracterizó por ser un "shooter" muy diferente, ya que aquí no tienes una navecita que debe destruir y derribar naves y enemigos a lo largo de escenas con el Scroll en movimiento, ya fuera horizontal o verticalmente. En los dos P&R controlas a uno o dos personajes que van disparando a lo largo de varias escenas con el Scroll libre, es decir, podías regresar un poco y avanzar cuando tu quisieras. Los enemigos variaban mucho en sus formas y maneras de atacarte, por lo que debías tener mucho cuidado de esquivar sus disparos y eliminar a los enemigos que se iban haciendo presentes. En el segundo título de la saga, tenías varios personajes a elegir y cada uno tenía diferentes habilidades.

Compañía

Compatible con

Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por

ALTRON

Memoria

64 Megas

Categoría

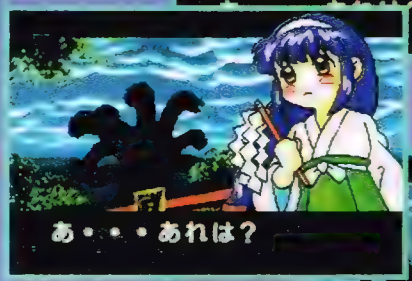
Shooter

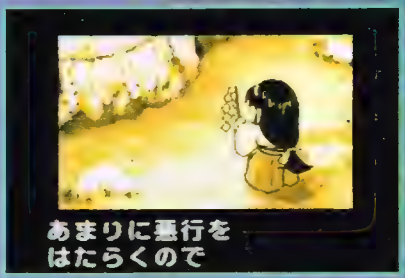
Lanzamiento

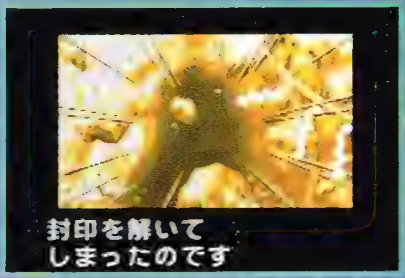
Pendiente

En esta nueva aventura, tienes dos principales personajes a elegir, pero tal vez haya personajes ocultos que están esperando a ser desenlliertos; puedes empezar con Pocky, con Rocky y con una nueva chica muy parecida a Pocky.

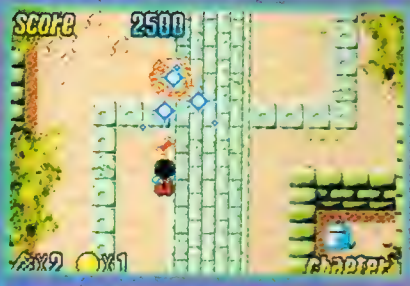
El juego cuenta con un cinema sencillo de introducción, donde aparece el personaje que hayas elegido.

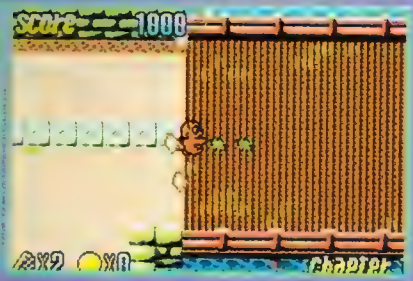






Tu manera de atacar se basa en las cartas que lanzas. Rocky lanza hojas, pero son igual de efectivas

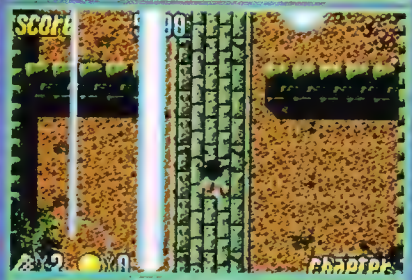




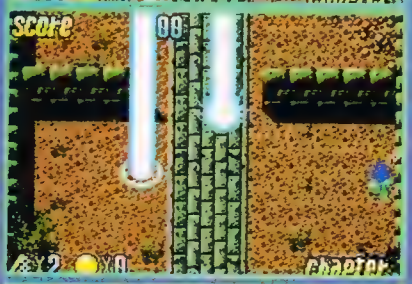
Cuando tomas un item, tus cartas son más fuertes y tienen diferentes efectos, como las cartas de fuego de Rocky. Hay diferentes tipos de items. Rocky por ejemplo, puede lanzar hojas que buscan y siguen a los enemigos, las cuales son muy útiles.

Otra manera de atacar es con tu bastón, el cual puede repeler algunos tipos de disparos. Rocky usa su cola para atacar a los enemigos.

Hay unas bolitas que obtienes y que te sirven de "Súper Poder", cuando activas este ataque, todos los enemigos que estén en pantalla son eliminados. Lo malo es que todos tienen el mismo poder (debería de cambiar para cada personaje)



Otro tipo de item es una espadita que invoca a un guerrero que te sigue y ataca a cuanto enemigo aparezca, claro, por un cierto periodo de tiempo.

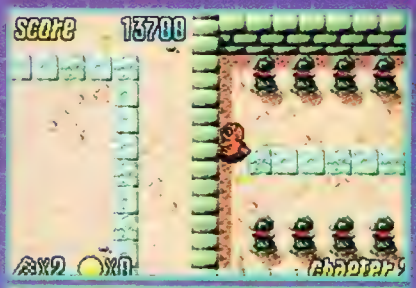


Puedes obtener items si golpeas algunos elementos en el juego.

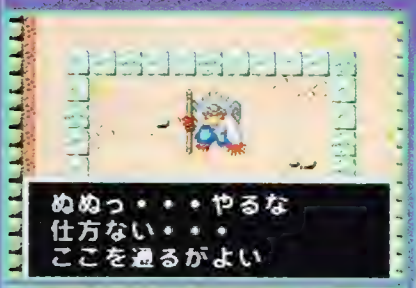
Los enemigos son muy variados, tanto en su forma de atacar como en su apariencia, debes conocer cómo te pueden atacar y cómo se comportan para usar esto en ventaja.

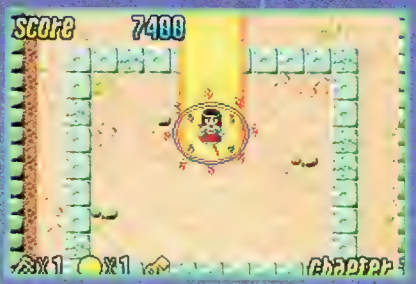
En los P&R anteriores tenías vidas con cierta cantidad de energía cada una, pero aquí eres eliminado al primer impacto. Parece que por esto es más difícil el juego, pero en realidad no es así, tiene el mismo reto que en las versiones anteriores. Aunque éste sí tiene otro tipo de peligros como trampas en el suelo y otras cosas.

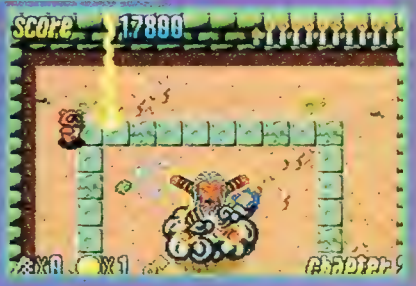
Para entrar con los jefes de cada escena, será necesario que agarres una llave que está en alguna parte de la etapa. No está muy oculta que digamos y en realidad solo debes tomarla, pero si no lo haces, tendrás que regresar por ella si quieres proseguir tu aventura.



Los jefes de cada nivel son enemigos de gran tamaño que te atacan de diversas maneras, debes tomar en cuenta sus movimientos para derrotarlos. Algunos tienen sus propios poderes para causarte muchos problemas.

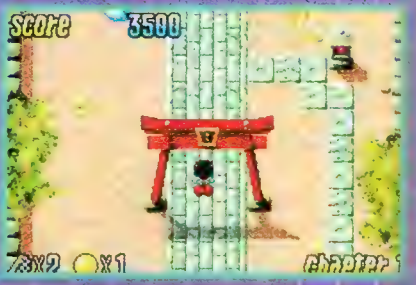






Al derrotar a cada jefe, sabrás algo más del por qué ataca este ejército de enemigos y entonces serás transportado a la siguiente escena, contándote los puntos que hiciste en esa etapa.

Pocky & Rocky 3 es un juego bastante recomendable, pero sinceramente no está tan a la altura de sus antecesores, la acción es buena aunque la dificultad no es mucha. De cualquier manera, ya esperábamos este título para jugarlo en todas partes y es una gran oportunidad para que los videojugadores que no hayan disfrutado estos excelentes juegos, puedan hacerlo ahora en esta nueva aventura de Pocky y su amigo mapache, Rocky.



¡Búscalos Ya!
Golden Sun
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND 4
Golden Sun
WARIOLAND 4
GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND 4
gamela
GAME BOY ADVANCE
TU VIDA ADVANCED
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.
© Nintendo 2001. TM,®, y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx

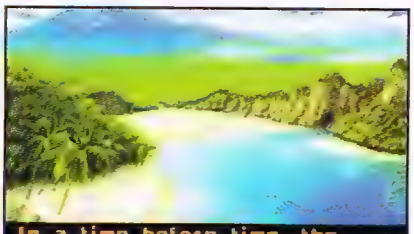
A FONDO

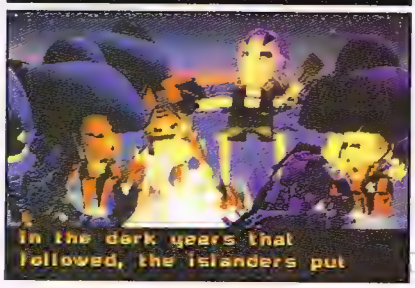
LEGO BIONICLE

Hemos revisado varios juegos basados en los ladrillos apilables más famosos y difundidos en el mundo: Lego, pero nunca habíamos checado uno tan bueno como éste.

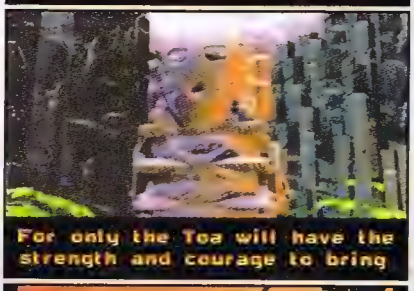
Lego Bionicle es un nuevo concepto dentro del gran mundo de Lego, donde los protagonistas son robots de construcción sencilla, pero muy padres, que residen en una isla.

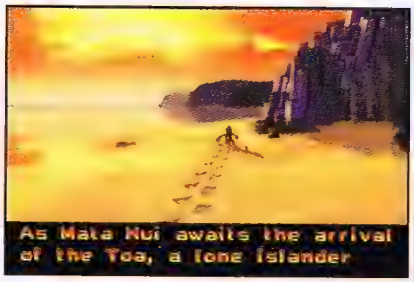
Al principio, cuando vimos el video promocional de Bionicle, pensamos que la trama del juego era que los robots habían llegado a la isla y que debían encontrarse y eliminarse. Pronto descubrimos que el concepto tiene un giro muy diferente a lo que habíamos pensado, en realidad los robots son nativos de la isla y tienen una forma de vida sencilla, lo que le da un toque muy especial.





La historia está muy bien estructurada y muy acorde al estilo de vida de los personajes: Sucede que en la isla Mata Nui, habitan desde hace mucho tiempo los Tohunga, una raza de robots que vivían felices y en paz en su paradisíaca isla. Pero un día, una presencia llamada Makuta cubrió todo en sombras y la paz se vio interrumpida. Los Tohunga pusieron sus esperanzas en una leyenda que decía que un día llegarían seis poderosos seres que se conocían como el Toa, con los poderes de los elementos y la habilidad suficiente para derrotar a Makuta y restaurar la paz en Mata Nui.

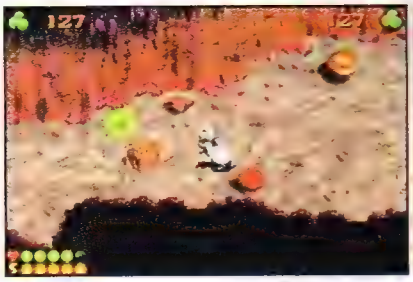


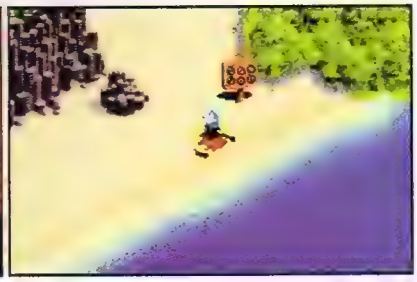


El título lanzado para el Game Boy Advance es en realidad la precuela del Lego Bionicle: The Legend of Mata Nui, para PC. En la aventura de Advance, tomas el papel de Takua, un valiente Tohunga que emprende la búsqueda de las seis piedras necesarias para invocar al Toa y acabar con la opresión de Makuta. En la versión de PC, podrás continuar con tu aventura tomando el papel del Toa, pero nosotros vamos a ver esta interesante versión para el GBA. Cabe mecionar que los robots en la versión de GBA están en versión "Super Deform", por lo que se ven muy chistosos y además quedan muy de acuerdo para ser de versión portátil.

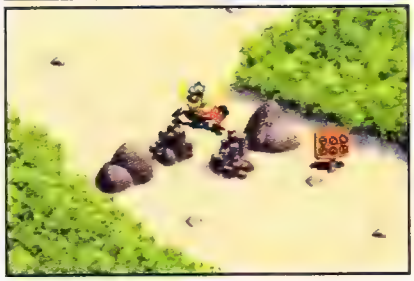
Copyright: 2001 The Lego Group

En este título tienes que explorar las seis diferentes partes de la isla, cada una con diferentes ambientes, peligros y misiones, para que encuentres las seis piedras para invocar al Toa. Los ambientes están muy bien logrados y se ven muy padres, gracias al poder del GBA, encontrarás muchas áreas con diferentes elementos de acuerdo a la piedra que estés buscando.

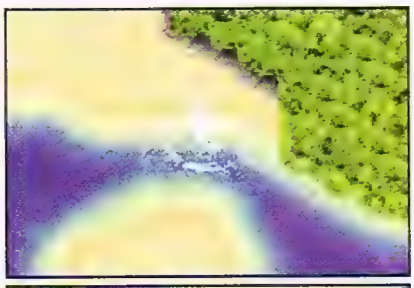


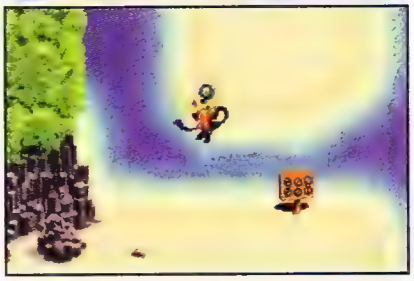


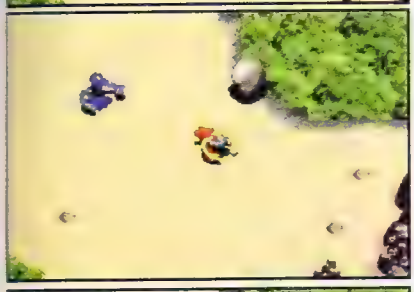
Al empezar tu juego, puedes seleccionar el modo de entrenamiento y el del juego principal. En el de entrenamiento enfrentarás diferentes problemas y obstáculos que deberás sortear, pero no te preocupes, que en el juego te indicarán cómo pasarlos y te enseñarán a usar tus habilidades. Sólo debes leer los letreros o hablar con los Tohungas que encuentres.

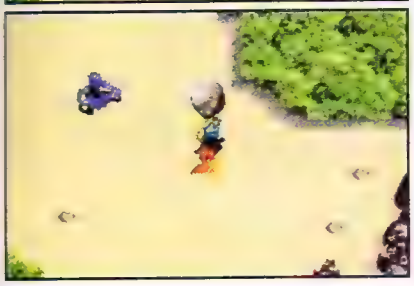


La primera cosa que debes saber es saltar, para saltar sólo presionas el botón A; cuando saltas al moverte, abarcarás mayor longitud. Con este sencillo movimiento puedes pasar rocas pequeñas, pasar corrientes de agua y esquivar algunos enemigos. Si saltas y caes al agua, podrás ver qué bien se ve el chapuzón, ¡se ve que le echaron todas las ganas con las gráficas!



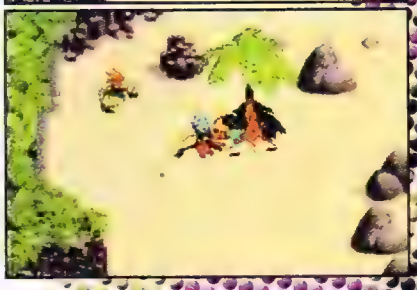




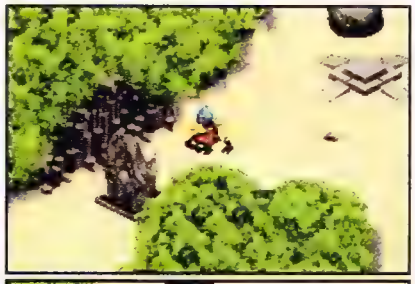


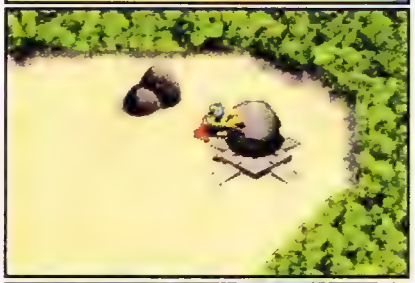
Otra habilidad muy importante es levantar cosas como rocas medianas, presionando el botón B una vez. Si dejas presionado el botón B cuando tengas un elemento, podrás fijar la fuerza con la que lo arrojarás, esto es importante que domines pues en muchas ocasiones deberás arrojar los elementos del juego de manera precisa.

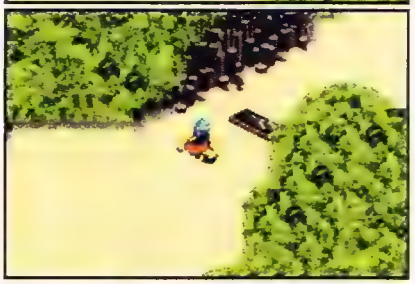
Dentro de tu camino encontrarás palmeras, en ellas hay frutas que podrás usar como municiones para acabar con tus enemigos (¿ves por qué te dijimos que estaba muy bien cuidada la estructura del concepto?). Para obtener las frutas, debes usar el botón B para sacudir la palmera y provocar que caigan las municiones, o mejor dicho, los frutos. Lo chistoso es que tiene una animación para que deje de sacudir la palmera y una fruta le cae en la cabeza provocándole un corto mareo, ¡muy buen detalle!



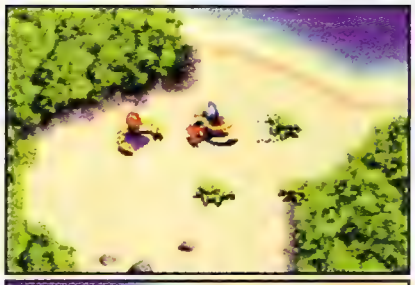
Si lo que deseas es probar tu puntería, leyendo un letrero activarás un juego donde estás situado en medio de un círculo de rocas, con las que se cubren varios Tohungas. El chiste es atinarle a los que se asomen con un frutazo, de manera que derribes al mayor número posible.

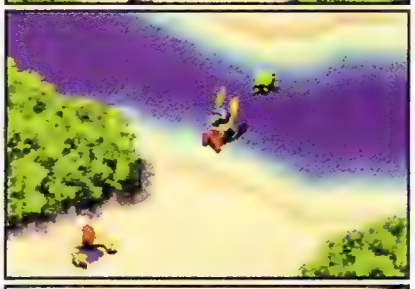


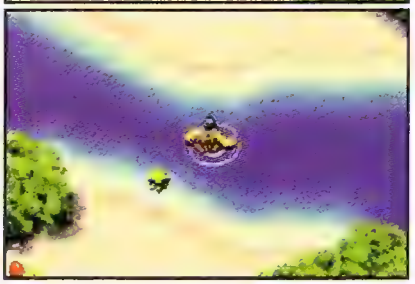




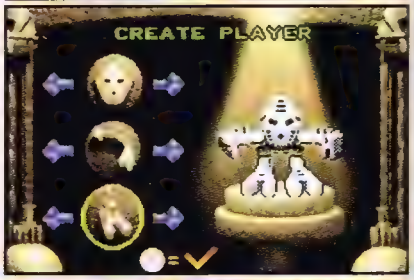
En ocasiones encontrarás obstáculos en tu camino, para pasarlos o bien, activarlos o desactivarlos, debes poner piedras grandes en los switches que estén cerca. Sabemos que sólo puedes cargar las piedras medianas, pero no hay problema; las piedras grandes pueden ser jaladas o empujadas para que las cambies de lugar, con ayuda del botón B (debes dejarlo presionado).



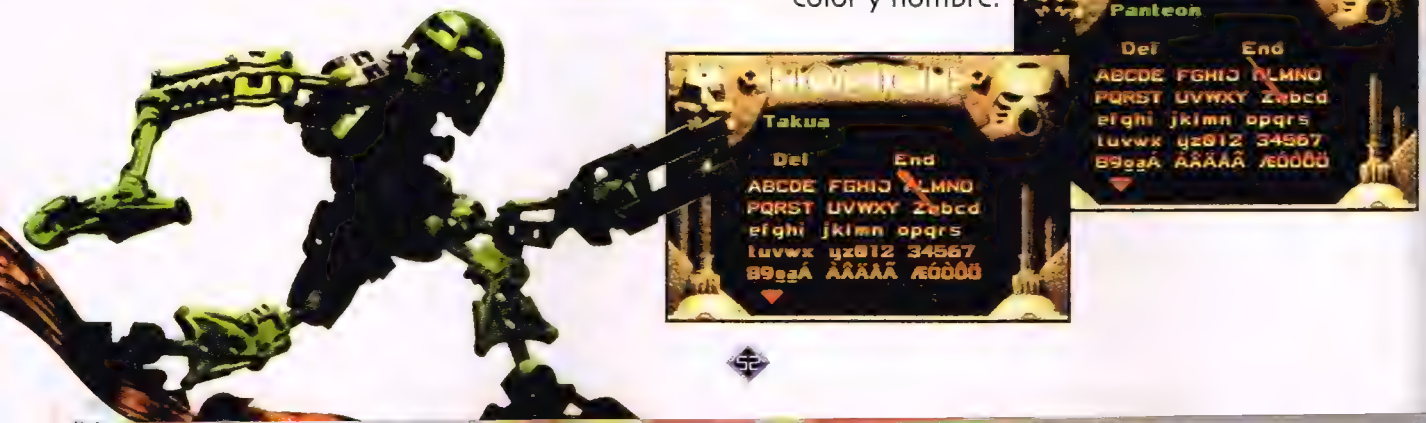




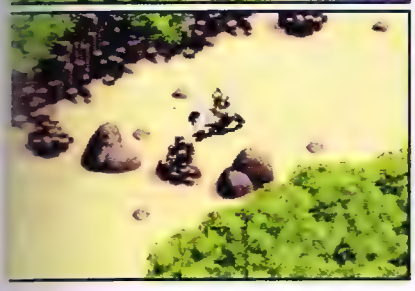
Ya sabiendo estas habilidades, debes combinarlas para pasar zonas de agua más grandes. En la isla hay tortugas que debes noquear a frutazos, para después cargarlas y arrojarlas al agua; dado que estas flotan, puedes usarlas de base para pasar al otro lado.
Aquí es muy importante saber usar la fuerza necesaria para arrojarlas a la distancia correcta, pues después de un rato, recobran el conocimiento y se mueven.

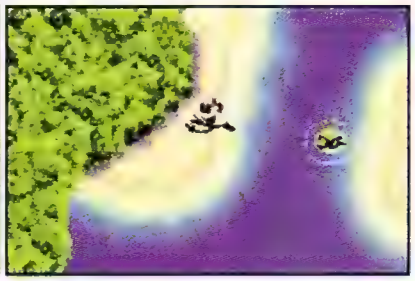


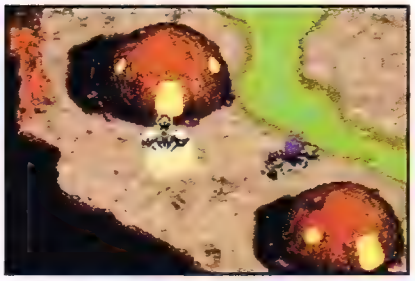
Al final del entrenamiento, entras en la cueva donde está la aldea de los Tohunga, o más bien, entrarías, porque eso pasa en el juego normal. Cuando empiezas el juego puedes editar a tu Tohunga de color y nombre.



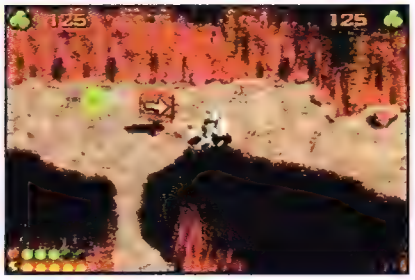
El juego principal inicia con la introducción del juego y empiezas en el mismo lugar que en el entrenamiento. También debes pasar lo mismo y llegar a la aldea, pero ya con tu personaje editado.





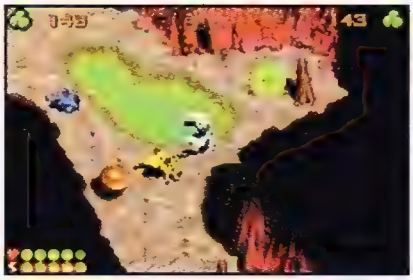


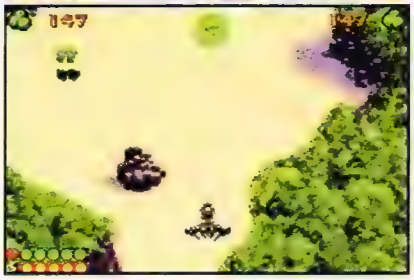
Dentro de la aldea, aprenderás un par de cosas y averiguarás más cosas platicando con tus congéneres Tohunga, aquí es donde empieza el juego en forma, así que debes pulir tus habilidades para recuperar las seis piedras Toa.



Dentro del juego deberás checar los letreros con flechitas que te indican para dónde debes seguir avanzando.

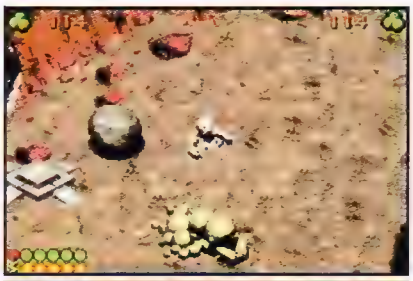
Aquí encontrarás muchos enemigos como estas molestas arañas, dependiendo del tipo de enemigo que sea, serán los frutazos que necesitan para ser derrotados.

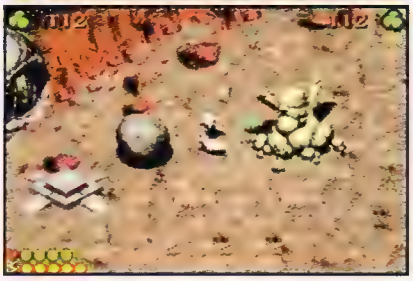




También encontrarás muchos peligros como rocas que de repente corren en espacios pequeños, muy al estilo de Indiana Jones. Pero no te preocupes, durante tu recorrido puedes encontrar varios ítems que te ayudarán en tu aventura.

En ocasiones te encontrarás con enemigos más grandes, como este ser de piedra. Para derrotarlo no debes usar los frutazos, sino que debes usar las piedras para los switches.





Lego Bionicle: Tales of the Tohunga es un gran juego que no te debes perder si eres fan de Lego y coleccionas sus juegos o bien, si te gustan las aventuras y disfrutas de un buen título. En general es muy divertido y la dificultad va aumentando según tus avances, por lo que es muy recomendable para cualquier tipo de videojugador y para todas las edades. Las gráficas están muy bien y la historia y concepto son buenos, esperemos que se animen para lanzar la continuación en el Game Cube, además de la versión de PC.

A FONDO

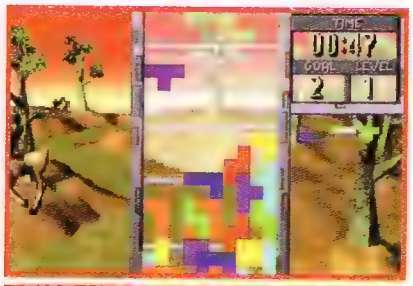
TETRIS WORLDS

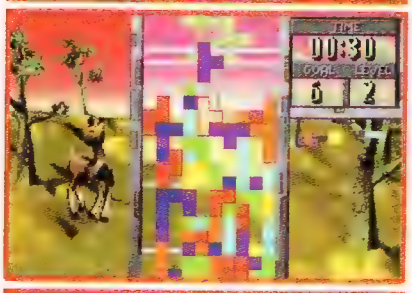
Como siempre, un sistema portátil de Nintendo no está completo sin contar con un nuevo juego de Tetris, pero estamos seguros de que este es el que en verdad vale la pena. Con todo lo que te ofrece el Game Boy Advance, lógicamente este juego no hace alarde de grandes necesidades del sistema además de que sigue siendo una versión más bonita del original, aún así, conserva toda la magia y entretenimiento necesario y requerido por una adaptación de este gran clásico. Pero veamos el por qué vale la pena tenerlo en tu colección.

Para empezar, el título cuenta con 6 diferentes juegos derivados de Tetris, además de que podrás manejarlos ya sea por tiempo, niveles o rendimiento y lógicamente tienes la posibilidad de enfrentarte cara a cara a un amigo utilizando el cable link.

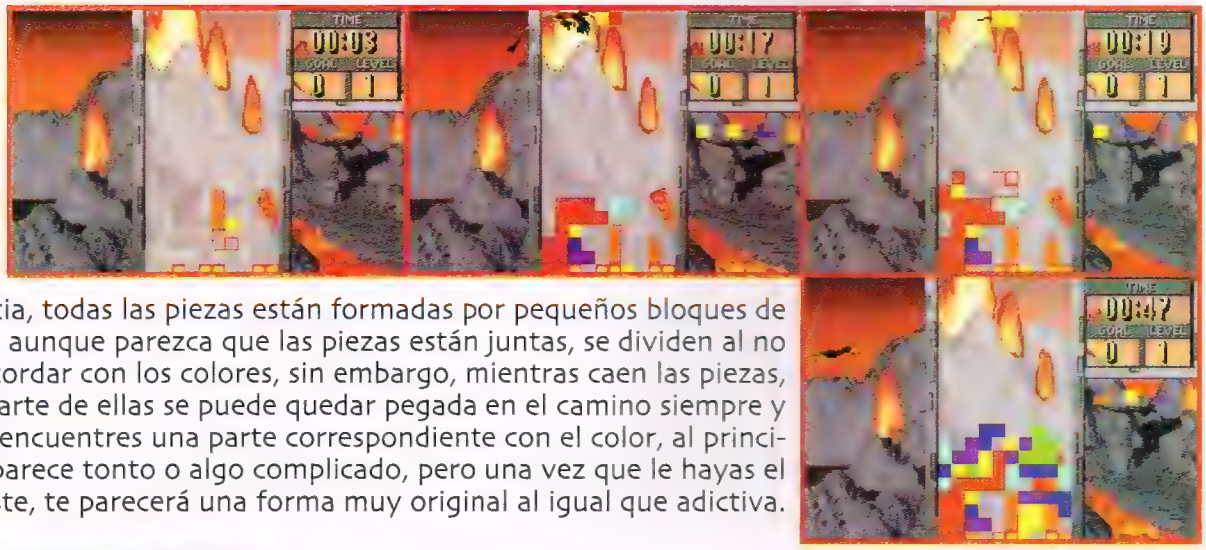
Tetris: Esta opción no hay que explicarla demasiado ya que es el clásico juego a todo color sin ningún cambio ni mucho menos, mejoras a parte del fondo musical los colores que despliega el sistema para que se vea más bonito. La meta que constituye el juego es simplemente acomodar las piezas que vayan cayendo para crear líneas horizontales para que desaparezcan evitando que queden huecos o espacios y evitar que las piezas lleguen hasta la parte superior de la pantalla.
Al realizar un Tetris (cuando eliminas cuatro líneas simultáneamente) te obsequiarán puntos extras o en su defecto, reducirán tu objetivo considerablemente.

Hot-Line: Este es muy similar al Tetris Original, pero en el área de juego te encontrarás con unas líneas raras que no te estorban en absoluto para jugar.
El chiste del juego es que solamente las líneas de piezas que desaparezcas sobre las líneas marcadas serán las que cuenten en tu marcador, y lógicamente, entre más alta esté la línea, más puntos te darán para avanzar al siguiente nivel.

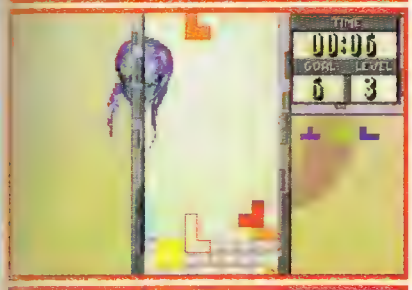




©2001 THQ

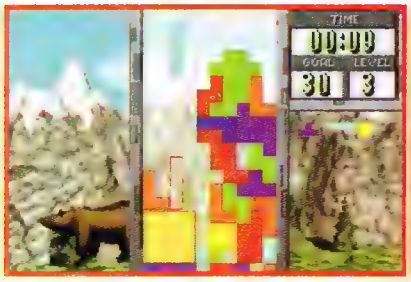


Sticky: Aunque pareciera que es el mismo juego, hay una pequeña diferencia, todas las piezas están formadas por pequeños bloques de colores y aunque parezca que las piezas están juntas, se dividen al no concordar con los colores, sin embargo, mientras caen las piezas, alguna parte de ellas se puede quedar pegada en el camino siempre y cuando encuentres una parte correspondiente con el color, al principio esto parece tonto o algo complicado, pero una vez que le hayas el chiste, te parecerá una forma muy original al igual que adictiva.



Fusion: Este es muy similar al Sticky ya que a pesar de que las piezas están conformadas de un solo color, al ser eliminadas algunas líneas horizontales, quedan pequeños bloques de diferentes colores que no se detienen con nada, pero el chiste del juego no es hacer líneas, si no más bien unir unos pequeños bloques de color amarillo con el bloque átomo que por lo general se encuentra en el fondo del área de juego. Lo que debes hacer es juntar cierta cantidad de bloques dorados con el átomo para pasar al siguiente nivel. Lógicamente tendrás que abrirte paso con el resto de las piezas, pero los bloques dorados no desaparecerán hasta que cambies de nivel.

Square: ¿Alguna vez jugaste el New Tetris? Pues este modo es muy similar ya que la única manera de acumular puntos es limpiando los grandes bloques que creas al formar cuadrados grandes con piezas del mismo color, por ejemplo al colocar cuatro piezas cuadradas formando un cuadrado, estas piezas se unirán y al limpiarlos cuando eliminas líneas horizontales, obtendrás tus puntos. Puedes pensar que esto solamente es para jugadores expertos, pero la verdad es que es tan entretenido como su original, con la diferencia de que sólo cuentan los bloques formados con piezas del mismo color.



Cascade: Este otro juego es muy similar al de Sticky, sólo que todas las piezas están formadas de un mismo color, sin embargo cuando les quitas partes de ellas (al eliminar líneas horizontales), estas quedarán como bloques independientes, pudiendo caer al vacío, rellenar pequeños huecos y así acumular líneas mucho más rápidamente; de hecho este es el objetivo, romper líneas con desechos de piezas y así avanzarás a los siguientes niveles.

Para quienes gustan de demostrar lo bueno que son en cada uno de los modos de este gran juego clásico, no necesitas más que poner tu cable Link para conectarte contra otra persona y probar tus habilidades y reflejos para humillar a tu oponente o ser barrido sin que puedas hacer nada para remediarlo. Nos gustaría que en el aspecto de multijugador se hubieran esforzado un poco más, ya que parece que juegas solo, lo que realmente cuenta es el tiempo y pues así como que no te sabe tan bien la victoria como si en verdad le causaras un daño irreparable al contrario, sin embargo nos tendremos que conformar con esto. Esperamos que los programadores hayan aprendido la lección y pongan más de su parte la próxima vez que diseñen un juego con una opción de Versus.

Como puedes apreciar, Tetris World cuenta con excelentes opciones para que te encuentres entretenido en todo momento y jugar con un gran clásico de los juegos de video, además de varios extras que estamos seguros apreciarás y en ningún momento sentirás que es el mismo juego pero con diferentes opciones, ya que los programadores se esforzaron por darte lo mejor de Tetris. Agradecemos a THQ por promover un compendio tan completo como lo ha hecho en este título y esperamos que si alguna otra compañía tiene pensado hacer un refrito de este tipo, le piense igual que esta compañía para meter extras que le den mucho más valor al juego que simplemente trasladarlo para ponerle más músicas de fondo o color a las piezas.

COMPAÑÍA
THQ
COMPATIBILIDAD
CLASIFICACIÓN
E
DESARROLLADOR
MEMORIA
32
CATEGORÍA
LANZAMIENTO

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM. © 2001 Nintendo. Es ilegal el alquiler y la compra para vender por separado.

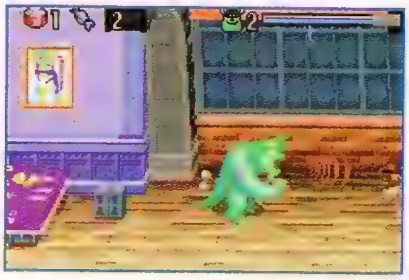
© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC, 2001 Lucasfilm Ltd. & ™ o ®.

A FONDO

MONSTERS, INC.

Ya casi podemos considerar una costumbre por parte de Disney, lanzar a la venta un videojuego basado en alguna de sus películas como es el caso de Tarzán, El Rey León, Atlantis o Las Locuras del Emperador por mencionar unos cuantos de estos grandes filmes, pero ahora le tocó la oportunidad a su más reciente producción llamada Monsters Inc., la cual ha logrado buenos récords en taquilla gracias a la gran tecnología que ha desarrollado Pixar (creadores de Toy Story y de muchos otras animaciones) en la rama de la animación por computadora.

Ahora enfoquémonos a lo que más te interesa saber, que es Monster Inc., en su versión de videojuego para el Game Boy Advance. Este juego como te mencionamos antes, está basado en la película del mismo nombre y cuenta con una excelente calidad en gráficos (no es para menos, ya que cuenta con el apoyo de una compañía tan especializada en este tipo de creaciones como es Pixar).

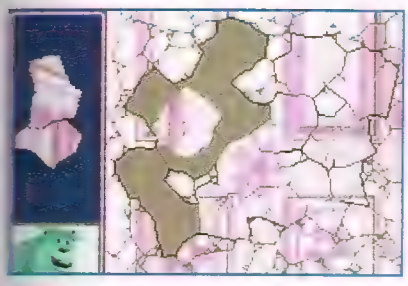


Además de esto, en Monsters Inc, podrás encontrar animaciones de muy buena calidad, como es el detalle de que cuando saltas, el pelo del Monstruo se mueve como si el viento lo sacudiera que aunque es un detalle simple es algo atractivo ver que los programadores ya se están preocupando por lograr cosas de mayor realismo y vigilando hasta esos "mínimos detalles", también cabe destacar la cantidad de frames que han creado para cada movimiento del personaje ya sea desde el momento que el monstruo abre alguna puerta, sube o baja las escaleras o simplemente empuja algún objeto.

En sí, este cartucho es muy sencillo de jugar, por lo que se lo recomendamos a todos los videojugadores pero más que nada a los niños, ya que los objetivos que tendrás que cumplir en esta aventura son muy fáciles y no representan mucho problema para completar cada nivel.

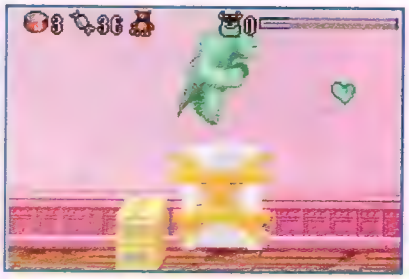
Como Monsters Inc., no cuenta con batería propia, se te otorgará un password cada vez que finalices alguna escena, así que trata de recordar (si es que no tienes donde apuntar) cada password, ya que con esto puedes iniciar desde la última escena que completaste sin necesidad de pasar todo el juego nuevamente.

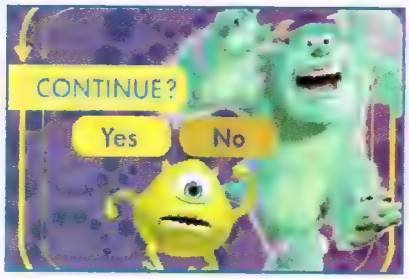
2001 Natsume, 2001 THQ, 2001 Disney Pixar



En Monsters Inc, el objetivo es entrar a diferentes puertas con el fin de encontrar un número específico de piezas que posteriormente te servirán para reconstruir una puerta que han particionado en múltiples fragmentos, todo esto con el fin de entrar en nuevos niveles del juego. Dentro de cada escena, encontrarás algunos enemigos (desgraciadamente no hay gran variedad de estos y casi no te atacan), a estos villanos, los podrás derribar de dos distintas maneras y así dejarlos desmayados por un tiempo limitado dándote oportunidad de explorar cualquiera de las habitaciones sin que tengas enemigos que se interpongan en tu camino.

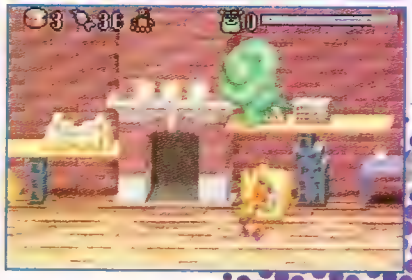
En este juego, cuentas con diferentes habilidades que te servirán para completar los escenarios, como saltar, gritar, correr, empujar objetos, entre otras, además de que a lo largo de cada escenario, debes colectar diferentes ítems especiales, como por ejemplo, pequeños osos de peluche, dulces que te servirán para realizar gritos de mayor poder, corazones que te regeneran tu energía y otros muchos elementos, sin mencionar los fragmentos de puerta que ya te habíamos comentado anteriormente.





Otra de las opciones en este juego es la de modificar el nivel de dificultad, ya sea Easy, Normal y Hard. Aunque en realidad, no hay mucha diferencia entre cada una de estas variantes, así que prueba con cada una de estas dificultades para checar cuál es en la que más te acomodas.

Desde un punto de vista más general, te podremos decir que este título, te envolverá de una manera muy gráfica en el mundo de la compañía Monsters Inc., y en las grandes aventuras que viven estos personajes por asustar a la gente.



La música que apreciarás en la versión de Game Boy Advance es más dinámica pero un poco monótona, sin embargo, lo que sí se lleva las palmas en este juego es el gran trabajo que hicieron los programadores en darle vida a estos personajes en la versión de videojuego, ya que como te mencionamos anteriormente, los gráficos de Monsters Inc., son sumamente atractivos junto con las animaciones y los backgrounds que por cierto están muy coloridos y bastante detallados, es decir, se basaron plenamente en el entorno de la película para lograr la versión del Game Boy Advance.

COMPAÑÍA: natsume

COMPATIBLE CON:

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR: THQ

MEMORIA:

CATEGORÍA:

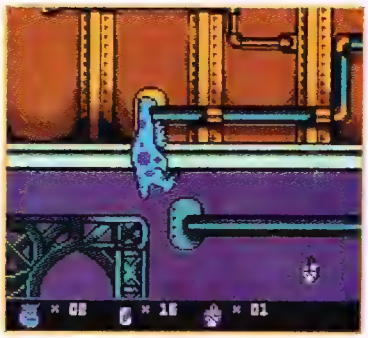
LANZAMIENTO:

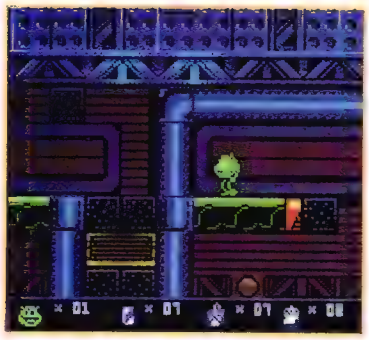
A FONDO

MONSTERS, INC.

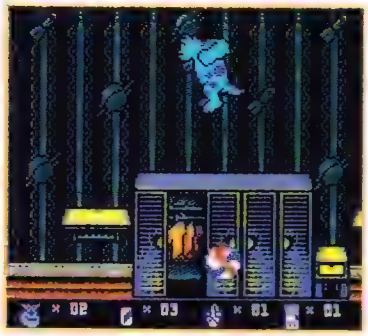
Si no tienes Game Boy Advance y deseas jugar esta nueva aventura que nos presentan los curiosos personajes de Monsters Inc., no te preocupes ya que THQ decidió lanzar al mercado la versión de este título para el Game Boy Color. Como podrás darte cuenta, lógicamente los gráficos en esta versión son más sencillos que en el Advance, sin embargo están muy bien adaptados todos los gráficos y animaciones para el Game Boy.

El modo de juego en esta versión es diferente, lo cual es muy atractivo, ya que no hicieron un pleno "copy-paste" de un sistema a otro. Es decir, aquí encontrarás más explícita la historia de esta película y por consiguiente te lleva más de la mano en la secuencia de la película.





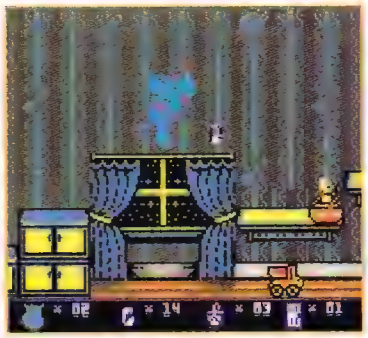
Otro detalle atractivo en este juego es que como vayas avanzando en el juego podrás emplear a un personaje diferente, el cual tendrá diferentes habilidades y así en conjunto, podrán abrirse paso a través de los múltiples niveles de juego.

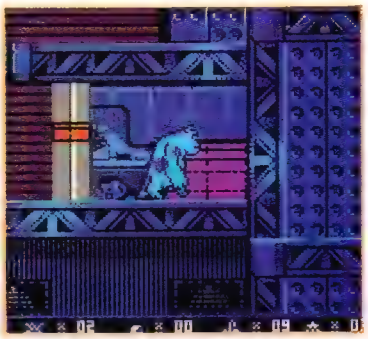


Monsters Inc. como su versión para el Advance está creado más que nada para los videojugadores de corta edad o para aquellas personas que apenas se están iniciando en los juegos electrónicos, por lo que si eres un videojugador experimentado se te hará sumamente sencillo culminar este juego.

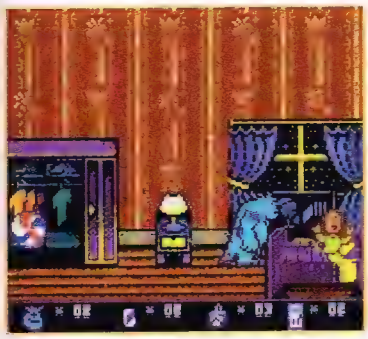
2001 Natsume, 2001 THQ, 2001 Disney Pixar

Aquí también cuentas con opción de password el cual es muy útil, ya que así no tendrás que iniciar desde la primera misión cada vez que enciendas tu Game Boy Color. Los passwords en este juego se te darán al finalizar cada misión y para introducir alguno, deberás dirigirte al menú principal del juego y entrar en la opción "Password".



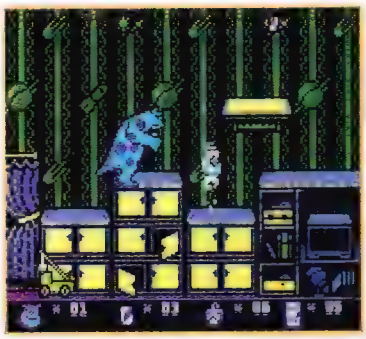


En este juego, los monstruos cuentan con habilidades diferentes, es decir, con uno de ellos, podrás derribar paredes o empujar objetos, además de tener un grito para espantar; con el otro personaje, podrás saltar doble vez para alcanzar lugares de mayor altura o simplemente agacharte para entrar en sitios donde no haya mucho espacio por donde entrar. Así que como te mencionamos antes, dependiendo de la escena a la que te enfrentes, será el personaje con el cual participarás.



En resumen, este juego a pesar de que es muy sencillo, te proporcionará varias horas de diversión mientras ayudas a estos singulares personajes a desarrollar su trabajo y asustar a las personas. Gráficamente Monsters Inc., en su versión de G.B. Color no es muy espectacular sin embargo hicieron un buen trabajo en las animaciones de los personajes.

La música es un poco repetitiva, pero se compensa con la gran cantidad de escenarios que han puesto dentro del juego. Así que si te gustó la película Monsters Inc., y quieres participar en esta aventura, no dudes en jugar este título para tu Game Boy Color.

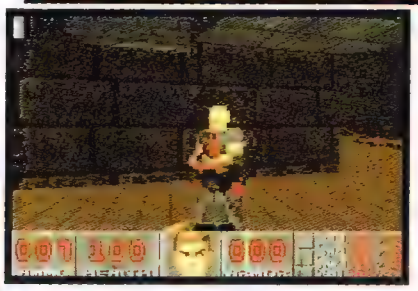


Compañía
THQ
Compatible con
Clasificación
E
Desarrollador
Vicarious Visions
Memoria
16
Categoría
Lanzamiento
2001

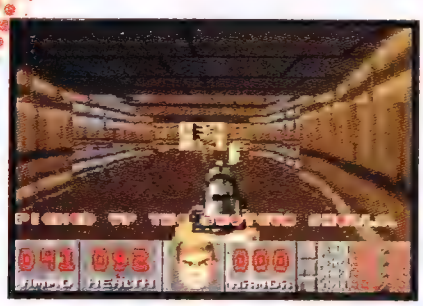
A FONDO

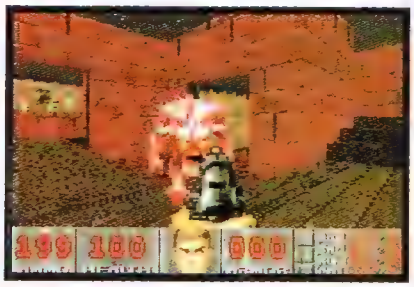
DOOM

A pesar de que no fue el primer juego de Primera Persona, sí fue el que generalizó el concepto y que en poco tiempo cautivó a toda la industria, gracias a su magnífica ambientación de 3D. Pero eso fue hace tiempo, cuando la mayoría de usuarios de PC apenas y contábamos con una 486, pero ahora es tiempo de



que la leyenda regrese y se apodere de todos los poseedores de un Game Boy Advance y no tenemos duda de ello.





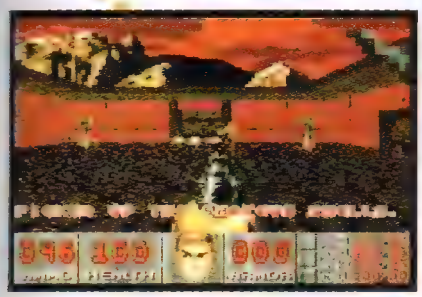
Pero ¿qué esperamos de esta nueva versión de Doom? Lógicamente un excelente control, imágenes suaves y nítidas, además de toda la acción del original. Pues a diferencia de las traslaciones que ha tenido este juego en diferentes sistemas caseros, el Game Boy Advance ha logrado obtener el privilegio de considerarlo la traslación más fiel al original.
Con la gran habilidad de los programadores, pudieron texturizar los techos y pisos además, ahora podrás apreciar todo el escenario hasta donde alcances a ver.

Con el poder del CPU del Game Boy Advance, todos los escenarios conservan sus proporciones escalando todo lo que en ellos se encuentra en tiempo real, tan suavemente, que aparte de todo, los programadores se dieron el lujo de incluir detalles asombrosos como diferentes efectos de luz que lógicamente no venían en la versión original del juego. Otro pequeño detalle que incluyeron es el de desaparecer los cuerpos de los enemigos eliminados, ya que así el sistema puede tener algo de espacio en la memoria para agilizar el desempeño del sistema.

©1993-2001 Id Software Inc.

Absolutamente todos los niveles del juego original se encuentran en esta remasterización divididos en tres capítulos, haciendo un total de 24 niveles llenos de horror y acción.
Tu misión es la de entrar en la base de Marte que ha sido invadida por alienígenas que parecen haber salido de tus peores pesadillas, antes de que encuentren el camino a la tierra y comiencen su invasión a nuestro planeta.
Los monstruos son los mismos que causaron gran impacto en la audiencia al salir este juego en la PC, por lo que recordarás tus antiguos temores desde el primer momento al prender el sistema.

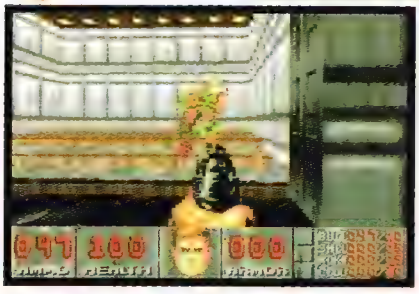
Las armas originales de este juego como la pistola, escopeta, lanza misiles y la potente escopeta de rayos, siguen presentes además de los extras como armadura, regeneradores de energía entre otras chucherías que deberás buscar por cielo, mar y tierra antes de que los alienígenas te encuentren y te destruyan por completo.



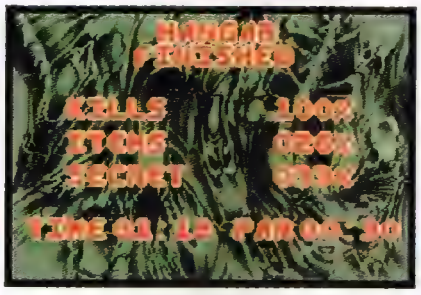
Lo que a todos los jugadores les encantaba del juego aparte de la acción, era el hecho de contar con una infinidad de cuartos ocultos que te brindaban extras muy poderosos como para detener cualquier escuadrón alienígena que se te parara en frente, sin embargo había que buscarle muy bien para obtener todos estos beneficios y dado que esta traslación es una réplica exacta, los cuartos secretos están presentes para darte todas sus ventajas.
Lo bueno es que también cuentas con el mapa que te ayudará bastante en tu búsqueda por los cuartos secretos, ya que incluso podrás hacer un acercamiento para ver algunos detalles extras.

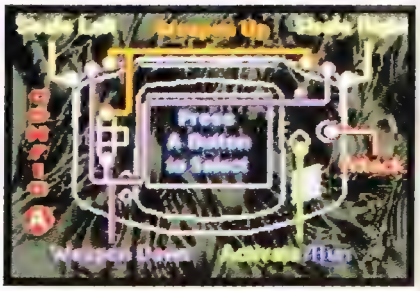
Es lógico pensar que el juego cuenta con un modo de Multyplayer y realmente lo trae, de hecho, hasta cuatro jugadores pueden entrar en una arena y así enfrentarse para demostrar quién es quién en un título tan clásico como éste.

Pero lo que nadie se esperaba es que contara con la opción de que dos jugadores pudieran interactuar en los escenarios de historia, haciendo el juego aún más adictivo de lo que todos podían suponer. Claro que para todos estos modos, cada jugador necesita su cartucho correspondiente, pero al juntarlos tendrás lo que siempre habías pedido, además de que el frame rate se mantiene constante por lo que no estás sacrificando absolutamente nada de la emoción del juego.



Cada vez que terminas un nivel, podrás guardar tus avances en cuatro diferentes archivos para continuar en el momento que desees tu gran aventura en el planeta Marte. Otra de las cosas que se presentan igual que en el original, son las puntuaciones y porcentajes al finalizar cada nivel, para que te percates de qué fue lo que se te pasó o simplemente para que te pongas abusado para la próxima vez que entres en ese nivel.





Una pequeña y no tan importante desventaja es la alineación de los botones. Lógicamente el título original se jugaba en una PC, teniendo muchísimas opciones para controlar al personaje, sin embargo, en un sistema con tan sólo cuatro botones, tuvieron que hacer algunas combinaciones para que no se sacrificara absolutamente nada.

Para todos aquellos que no se acostumbren a realizar comandos algo confusos, existen varios tipos de controles y estamos seguros que alguno de ellos será el ideal para ti.

Realmente le estamos muy agradecidos a Activision por brindarnos un juego tan sorprendente y que cuente con nuevas opciones para jugar con nuestros amigos.

Por su parte, los programadores de David A. Palmer Productions se lucieron con una adaptación tan fiel para este gran sistema portátil que estamos seguros disfrutarás completamente, aún cuando hayas tenido la oportunidad de terminar el juego original.

COMPAÑÍA
Activision

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
NATURE
M

DESARROLLADOR
David A. Palmer

MEMORIA
32

CATEGORÍA

LANZAMIENTO
Octubre 2000

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Hola chavalones... espero que estén bien.

Mil gracias por todas sus e-mails y cartas con sugerencias y regaños, les prometo que en su debido tiempo los complaceré con sus peticiones.

Este mes he tenido un gran dilema, ya que muchos de ustedes me han pedido que hable de Evangelion (N46), Mazinger Z (SFC), Gundam (SFC), entre muchísimos otros y la verdad quiero darles lo que se merecen por el simple hecho de escribirme, sin embargo hoy en día no cuento con suficiente espacio para escribir de todos ellos a la vez, además quiero darles una sorpresa por ser éste, el gran número del décimo aniversario de nuestra revista, así que opté por un juego que reuniera grandes personalidades del anime y me decidí por este excelente juego de N64, que aunque la saga es verdaderamente extensa, particularmente me gusta bastante y es una lástima que ninguno de ellos haya llegado a nuestras manos. Super Robot Wars ha salido tanto en el SFC y N64 como en el PSX, Saturno y el Dreamcast, todos ellos se quedaron en Japón y es una pena que nadie se haya interesado en traerlos ni para América ni Europa.

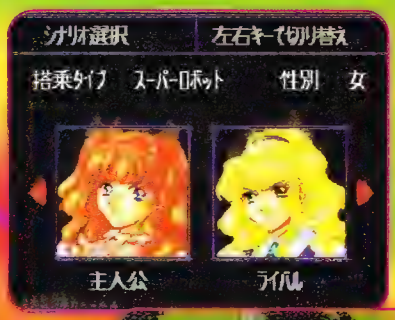
SUPER ROBOT BATTLE 64

スパロボ大戦64

Pero ¿de qué trata tan interesante historia?
Se supone que todos los villanos de las series conocidas como Macross, Mazinger Z, Gundam, entre muchísimos otros, se han unido para gobernar el mundo y exterminar la raza humana. Lógicamente los héroes de estas series también se agrupan para vencer a todos ellos uno por uno y así restaurar la paz en la galaxia.
Tal vez la historia no sea lo más impactante que hayan escuchado, pero lo mejor es el hecho de que en este juego se encuentran reunidas todas estas personalidades y que realmente puedes interactuar con todos ellos y utilizar los rayos fotónicos de Mazinger Z, los múltiples misiles de las valquirias, los increíbles robots de Gundam para vencer a las fuerzas del mal.

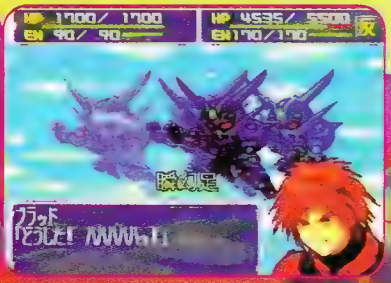
Claro que este juego no es de "Fighting" ya que sería demasiado complejo programar a tantos y tan variados personajes, por lo que entra en el género conocido como "Estrategia", ya que estos juegos son muy bien aceptados en Japón. La forma de juego es muy similar a lo que ahora conocemos como Advance Wars (para que te des una idea), y así los programadores pudieron hacerle justicia a cada personaje sin quitarle ni ponerle, además de balancear más fácilmente a cada robot contra los feroces enemigos.

En tu turno podrás avanzar a tus legiones de robots para pelear en diferentes locaciones tanto terrestres como en el espacio e incluso visitando otros planetas. Lo importante del juego es conocer muy bien a toda tu infantería, ya que cada robot cuenta con armas totalmente diferentes y lógicamente tendrás que saberlas utilizar para concretar una victoria.

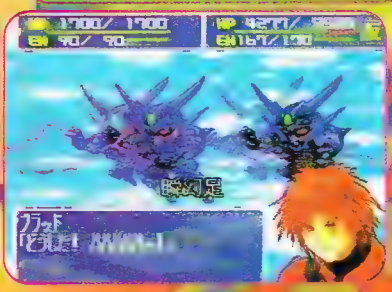


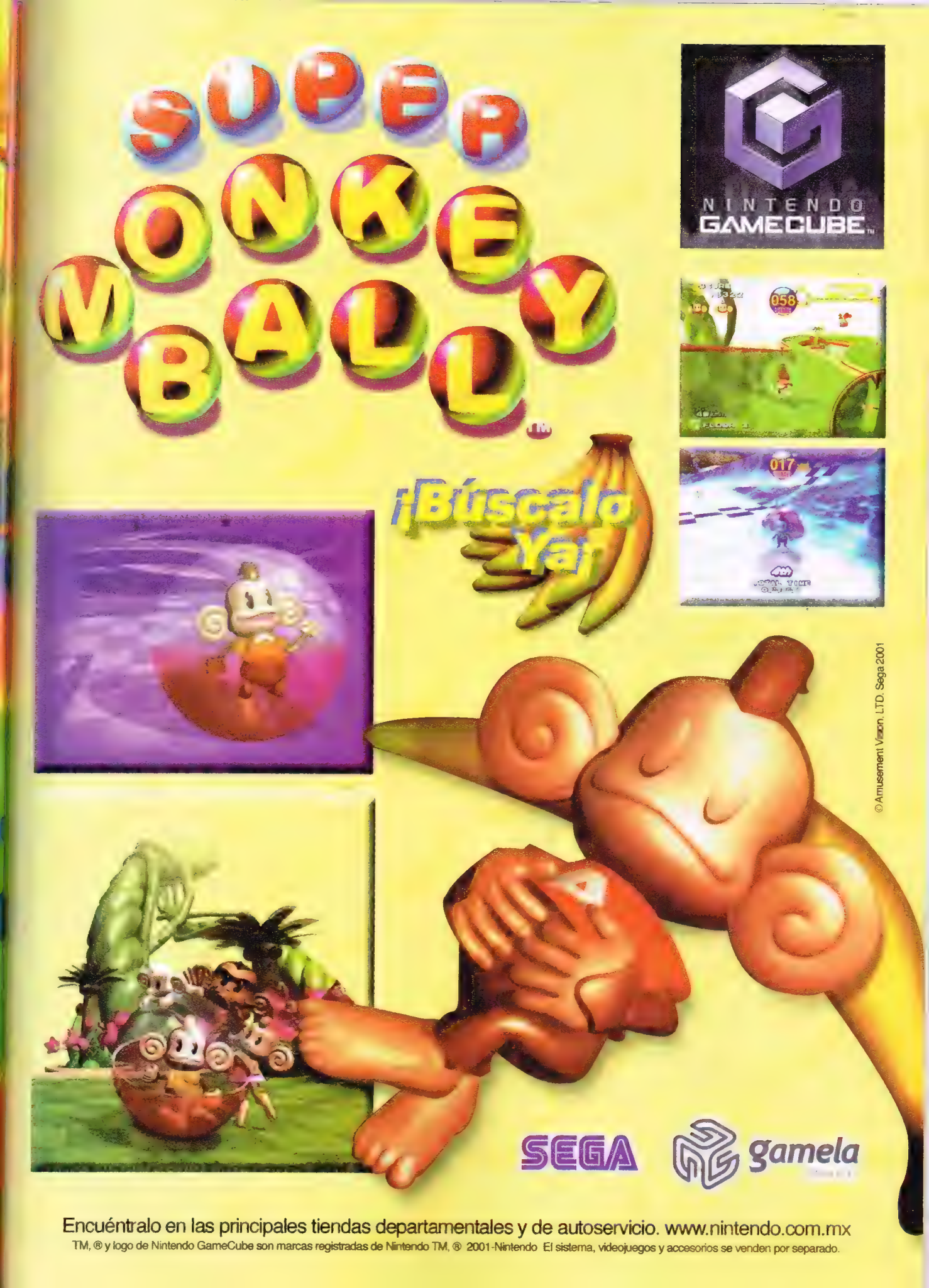
Un detalle que me fascinó, es que cuando uno de tus robots es eliminado, te tendrás que despedir de él para siempre ya que es destruido por completo, así que debes cuidar mucho a cada integrante de tu pandilla.

Al inicio del juego podrás seleccionar a tu personaje principal y así comenzar tu historia en este magnífico universo lleno de acción junto con tus personajes favoritos. Como es lógico, en los primeros niveles te encontrarás con enemigos bastante simples que puedes vencer en un abrir y cerrar de ojos, sin embargo, no es recomendable que te confíes demasiado y que trates de mantener un buen nivel de experiencia en cada uno de tus personajes, ya que esto es esencial para sobrevivir.



Por otra parte, al atacar a los enemigos, lógicamente estos se defenderán por lo que antes de comenzar el ataque, te muestra una tabla de probabilidades de contraataque y su efectividad así como el porcentaje de eficiencia de tu ataque; esto es excelente ya que así puedes tomar la mejor opción. Por otra parte, cuando alguien te está atacando, podrás tomar otras medidas fijándote en la tabla antes mencionada, si el porcentaje de que te peguen es muy bajo (digamos 25% o menos), lo que te conviene es contraatacar; por otra parte, si el porcentaje de recibir el ataque es mediano (menor que 60%), es mejor que trates de esquivar, pero si lo más seguro es que te pegue, lo mejor será poner las protecciones para recibir el menor daño posible.




SUPER MONKEY BALL
NINTENDO GAMECUBE
¡Búscalo Ya!
©Amusement Vision, LTD. Sega 2001
SEGA
gamela
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

El juego cuenta con una batería en donde podrás guardar dos diferentes archivos de tus avances.
También cuenta con una opción de Versus en donde cada jugador puede tener los robots que haya recolectado durante el juego, así que dos personas, cada una con su archivo, podrán enfrentar a sus mejores hombres para tener la victoria absoluta.

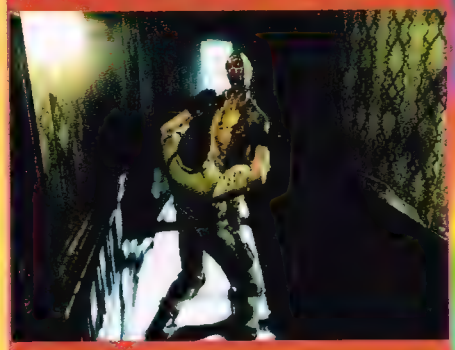
Es una pena que este tipo de juegos no hayan hecho su aparición hasta la fecha en nuestro continente, estoy seguro de que muchos fans del buen anime estarían locos por conseguirlos y los pocos afortunados que los tenemos, nos morimos por encontrar un digno contrincante con quien demostrar nuestras habilidades (imagínate un Pokémon sin enfrentamientos de entrenadores para que te des una buena idea).

Antes de terminar por este mes, quiero agradecer todas tus sugerencias y regaños, entre los cuales me encantaría contestar a un amigo con grandes dudas:

Hola Conejo:
Soy uno de los tantos lectores de Club Nintendo, nunca he escrito a la revista, pero esta vez lo hago por que encuentro bastante interesante tu sección, la sección del Conejo.
Vamos al grano, me gustaría que hicieras un reporte sobre que sucedió con el juego que iba a lanzar Capcom para el GameBoy Color, llamado Resident Evil, puesto que ustedes publicaron en varias ocasiones imágenes del prototipo.
Por último, y espero no ser muy exigente y tampoco latoso, pero también me gustaría saber por qué Square Soft echó marcha atrás con el juego Final Fantasy VII que iba a salir en N64.
Kaede Awakened

Mi estimado Kaede.
Lo que simplemente pasó con RE de Game Boy Color fue que el juego no cumplía con todas las expectativas de Capcom, por lo que decidieron cancelar el proyecto. Es una pena porque a todos nos gustaría jugar esta aventura en un portátil, y lo peor (aunque no del todo) es que no creo que la compañía decida sacarlo para el Game Boy Advance por el simple hecho de que ya está terminando la remasterización de este título en el GameCube y la verdad les está quedando de perlas, así que no tenemos más remedio que esperar hasta mediados del siguiente año para verlo en nuestras casas. Aunque si quieres pegar un grito, lee la última página.
Con lo de Square Soft hay que ser francos, en verdad el juego de Final Fantasy VII sí estaba planeado para el N64, pero Hironobu Sakaguchi (creador de la serie Final Fantasy) al recibir la noticia de que este nuevo sistema de Nintendo seguiría manejando cartuchos en vez de CD (como se había planeado en un principio), decidieron trasladar todo su trabajo a otro sistema que se veía bastante prometedor (Sony PSX). Si no me creen lo que les comento y han terminado este magnífico juego, se darán cuenta que en la primera mitad de los cinemas todos los personajes tienen el clásico estilo de muñecos, pero en la segunda mitad de los videos todos los personajes tienen un "look" muy diferente, por el simple hecho de que ya tenían varios videos a la hora de tomar decisiones y Sony le pidió a Square que modificara la apariencia de los personajes para darle una ambientación más madura en vez de la infantil que se manejaba con Nintendo.
Espero que esto haya clarificado la duda ancestral acerca de esta incógnita.

Resident Evil - NGC

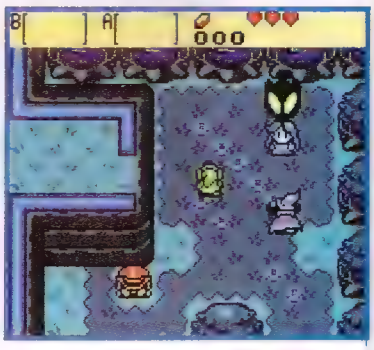


¿No prefieres esto a una simple conversión con colores limitados?

Agradezco los e-mails de:
Rosendo Gallegos Vázquez
Raley Armand
Gabriel Wurman (Santiago de Chile)
Y ahora sí, me despido no sin antes agradecer especialmente a Tony Gómez Luna por sugerirme este título y espero que con esto sacie un poco la sed de tanto fanático al Anime que hay en toda América Latina.
Nos vemos en el siguiente número de nuestra revista esperando contar con tu apoyo.
Gracias

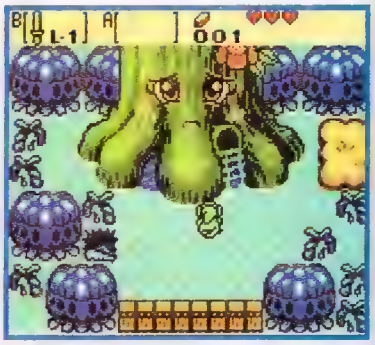
No cabe duda que una de las mejores series de videojuegos es The Legend of Zelda, con varios años de preferencia, esta saga ahora nos proporciona 2 excelentes títulos para el Game Boy Color, estos juegos, tienen una nueva modalidad que es la opción de continuar tu aventura una vez que hayas terminado con uno de ellos, además no tienen un orden de inicio, así que puedes empezar con cualquiera de los 2, sin embargo, necesitarás jugar ambos para conocer el verdadero desenlace de esta historia, además, con ambos juegos puedes obtener secretos especiales y diferentes ítems por lo que te recomendamos ampliamente jugar las 2 versiones de esta nueva aventura de el héroe de Hyrule.

Vamos directo a lo que tanto esperabas, los tips para The Legend of Zelda: Oracle of Ages, así que presta mucha atención a la siguiente información.



Una vez que hayas iniciado el juego, dirígete hacia el Norte y responde el llamado de auxilio para salvar a Impa y escoltarla hacia la piedra que tiene la marca de la trifuerza y que por lógica, sólo los elegidos, en este caso Link pueden mover dicha piedra. Ahora ve hacia donde se encuentra cantando Nayru; habla con los animales y de repente verás una pequeña escena donde Veran se posesiona de Nayru y viaja a través del tiempo. Después de esto, Impa te proporcionará una espada para que puedas rescatar a Nayru (si estás utilizando un password de Oracle of Seasons, Impa te dará un escudo, ya que la espada ya estará por default en tu inventario).

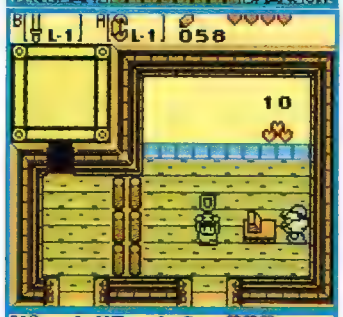
Dirígete hacia el Maku Tree en Lynna City, ya estando ahí, el Maku Tree desaparecerá ante tus ojos, así que toma la salida de la derecha y entra al portal que está justo a tu lado. Este portal te transportará 400 años al pasado.

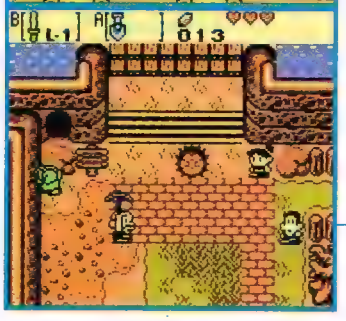


DETALLES IMPORTANTES EN EL MAPA

1		
Los números que aparecen en los círculos verdes, indican la localización de los portales del tiempo.	Los círculos rojos indican dónde están los Seeds Trees.	Los círculos verdes indican dónde puedes plantar tus semillas.

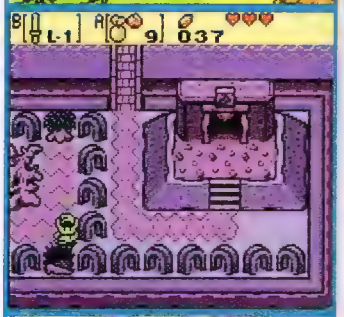
Ahora te encuentras en la pequeña villa Lynna que está en vías de expansión y construcción de la Balck Tower solicitada por la Reina Ambi. Dentro de esta torre, hallarás a un minero que te proporcionará una pala con la que podrás además de cavar, quitar piedras de tu camino.





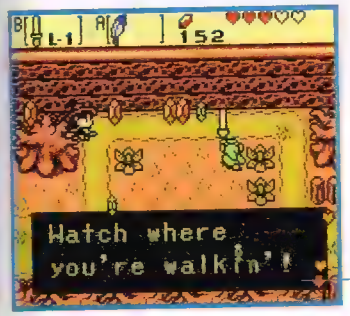
Una vez equipada la pala, dirígete hacia el camino bloqueado del Maku Path, y quita las piedras con ayuda de tu recién obtenida pala. Cruza hasta el otro lado y podrás observar a un par de guerreros que están atacando al pequeño Maku Tree. Una vez que hayas derrotado a este par de villanos, el pequeño Maku Tree te dirá que cuando crezca te recompensará, así que viaja al futuro y ve con el Maku Tree quien te obsequiará unas semillas "Ember Seeds" que te servirán para prender fuego a arbustos, antorchas y demás.

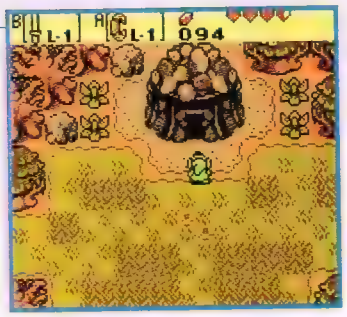
Equipa las Ember Seeds y dirígete hacia el Forest of Time que se encuentra hacia el Este del Maku Tree e incendia el pequeño arbusto que te impide el paso. Una vez adentro, ve hacia el final del camino, donde debes incendiar otro árbol, para tener acceso a un cuarto secreto donde obtendrás la "Graveyard Key". Ya que tengas la llave, sal del cuarto y ve hacia el portal que está justo al lado del cementerio en Forest of Time y abre la puerta que te conducirá al primer calabozo del juego. En este calabozo, encontrarás un ítem especial "Power Bracelet" que te dará un poco más de fuerza para levantar objetos de mayor peso.



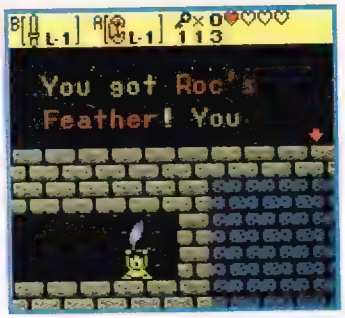
Después de finalizar el primer calabozo, ve de regreso a Lynna City y de ahí hacia el Fairie's Woods, donde entrarás a un pequeño juego de escondidas. Una vez que hayas encontrado a las 3 hadas, ellas desencantarán el bosque. Cerca encontrarás un edificio que está en colapso, una vez que hayas visto esto, ve rápidamente hacia la casa de Nayru donde conseguirás el Harp of Ages una vez que abras el camino secreto que oculta la estatua.

Sal de la casa y toca tu arpa (a un lado de la casa, enconrarás un símbolo en el suelo que te servirá para cambiar del presente a pasado (y viceversa, para que viajes de regreso al pasado), ahora dirígete hacia el Deku Forest (conocido en el presente como Fairie's Woods). Aquí tu labor es conseguir las Mystery Seeds que desea la Reina, así que ya dentro del Deku Forest, en la parte inferior izquierda de este bosque, debes incendiar un pequeño arbusto para abrirte paso hacia una serie de caminos que finalmente te conducirán al árbol de Mystery Seeds.

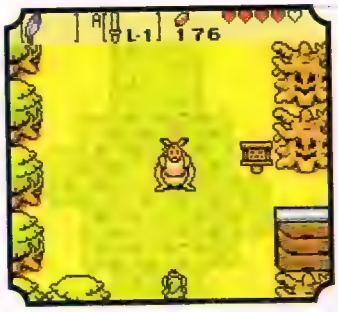




Una vez que tengas las Mystery Seeds, ve a entregárselas a la Reina Ambi quien en recompensa te dará 10 bombas, ya con esto, regresa a los Dark Wood y pon una bomba en el edificio que se encuentra al centro de estos bosques para abrir el camino hacia el segundo nivel "Wind Dungeon". Al finalizar este calabozo te será entregada la segunda esencia "Ancient Woods", además de obtener el ítem especial "Roc's Feather" que te servirá para brincar.

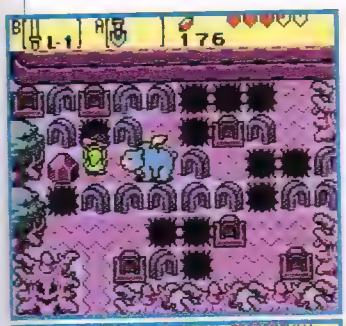


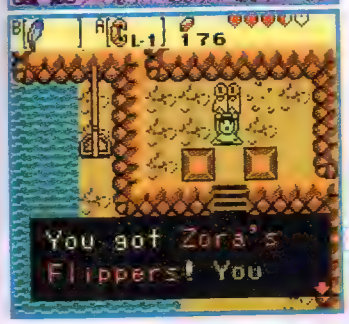
Antes de ir al tercer calabozo, necesitas 2 accesorios: Zora's Flippers y Cheval Rope para que puedas nadar bajo el agua, así que primero dirígete hacia la casa de Cheval que está al Este de Dark Tower, una vez que hayas hablado con Cheval, dirígete hacia el cementerio en el tiempo presente. Cuando estés ahí, ayuda a Moosh a liberarse de los fantasmas y él te corresponderá ayudándote a cruzar el cementerio hasta llegar a una tumba, empújala y entra a la caverna donde están las Zora's Flippers; en la misma caverna, está el otro ítem "Cheval Rope". Ya con esto, viaja al pasado y entrega el Cheval Rope a Rafton, quien vive al Sureste de la Black Tower. El te pedirá que encuentres una "Island Chart" para construir una balsa.

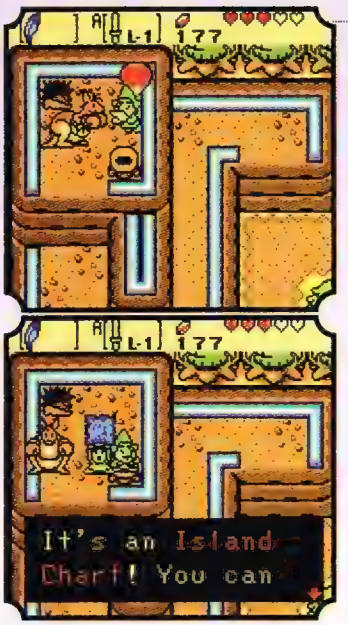


Regresa al presente y dirige a la entrada que te conduce al cementerio, ahí te encontrarás con Ricky, quien ha perdido sus guantes de Box, así que ayúdalo a encontrarlos ya que al igual que Moosh, te corresponderá con ayuda en ciertos lugares.

Ahora ve hacia el norte y sigue tu camino hasta que encuentres un gran árbol en la playa, los guantes están bajo una roca junto al árbol, así que utiliza la pala para desenterrarlos. Una vez que los tengas, regresa con Ricky y entrégale los guantes.

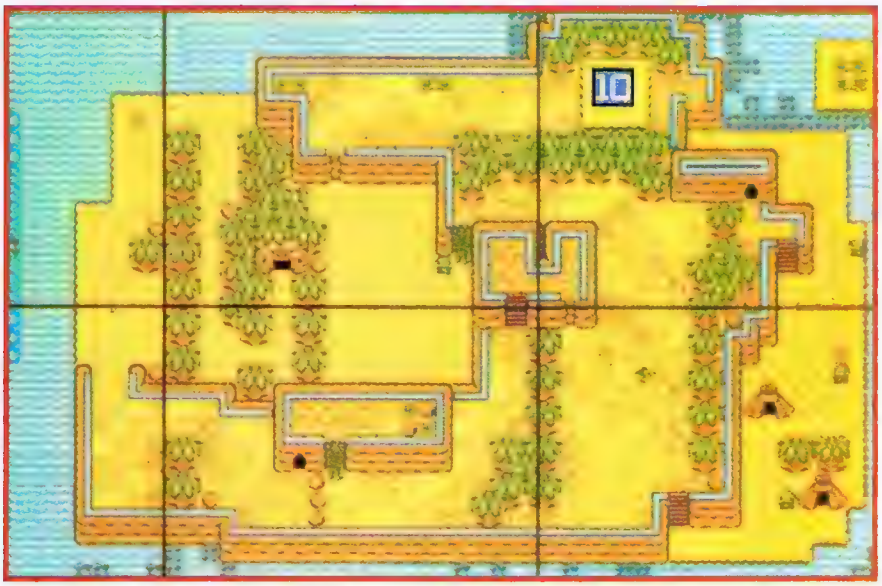




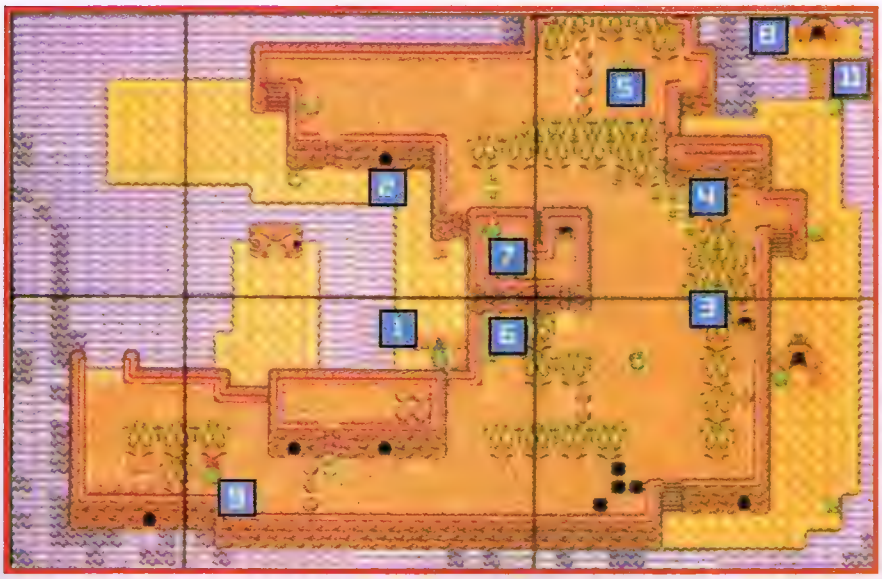


Ahora es el turno de Ricky para ayudarte a conseguir lo que estás buscando. Toma el camino del Norte y salta sobre la pequeña montaña hasta que llegues con Tingle, quien te ignorará, así que truena su globo saltando y dando un espadazo para que te haga caso, una vez que hables con él, te dará la "island chart" que buscabas.

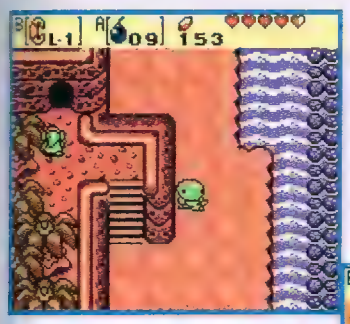
Ahora regresa al pasado y visita nuevamente a Rafton para que termine la balsa, ahora es tiempo de navegar, así que aborda la balsa y dirígete hacia el Noreste donde una furiosa tormenta te hará naufragar directo en Crescent Island que es donde encontrarás el tercer calabozo. Si checas tu inventario de ítems, te darás cuenta de que no tienes nada, ya que unas pequeñas criaturas llamadas Tokay se han llevado todas tus pertenencias.



El primer ítem en recuperar es la pala, así que habla con el Tokay que se se encuentra en el área F7 para recuperar la pala(1). Ahora entra a la cueva en el área F6 donde está tu espada(2).



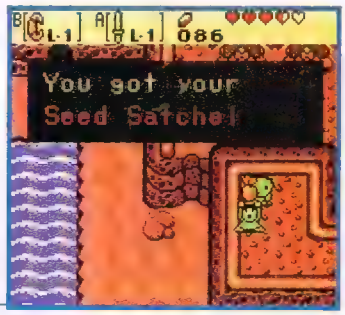
Ahora, ve a la cabaña que está en el área G6 y cambia la pala por el Power Bracelet. Usa el brazalete para mover una roca en el área G7, después, baja las escaleras y recoge las bombas (3).

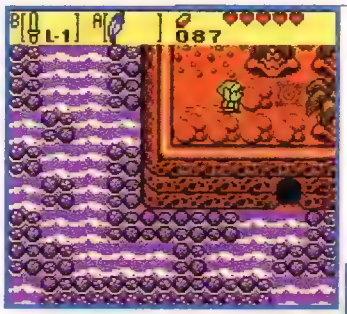


Ahora ve al área G6 y utiliza una bomba en una pared agrietada para que entres a la cueva (4), aquí entras a un minijuego donde tienes que arrojar comida a los Tokay y una vez que hayas ganado en este minijuego se te otorgará el "Scent Seedling".

Ahora ve hacia el área G7 y usa el Harp of Ages (en el portal que está junto a la cabaña) para que cambies el tiempo al presente. Ya en el presente, ve a recoger las semillas que habías plantado en el pasado (10). En cuanto tengas las semillas, ve al portal y toca el arpa para regresar al pasado y luego ve a la choza en el área G6 y recupera tu último ítem que es la pala.

Ve alrededor de la isla hacia el área G6 y planta las semillas (5), después regresa al lugar donde cambiaste tu pala por el Power Bracelet y ahora cambia el Power Bracelet por la Roc's Feather. Ahora dirígete al área F7 y explota la pared agrietada para abrir una cueva (6); dentro de este lugar, están las Zora's Flippers. Sal de la cueva y ve nuevamente a la cabaña donde intercambias los ítems. Ya ahí consigue de regreso el Power Bracelet y regresa a la cueva donde encontraste las Zora's Flippers y nada hacia la parte Noroeste de la cueva, sumérgete en el agua y sigue el camino hasta que encuentres el Seed Satchel (7).





Ya con todo tu armamento de regreso, ve hacia el área E7 y toca el Harp of Ages para volver al futuro y entrar al siguiente nivel "Moonlit Grotto". En este calabozo, aparte de conseguir la esencia "Echoing Howl", también encontrarás el "Seeds Shooter".

Regresa a la cabaña donde cambias los ítems (8) y adquiere el Roc's Feather, después dirígete hacia el área F7 para encontrar el Harp of Ages (9).

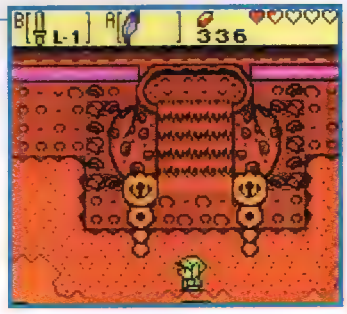
Poco después que termines el tercer calabozo, la Black Tower habrá sido terminada en el pasado, por lo que tienes que ir al norte de Lynna City, precisamente a Symmetry Village en busca de la cuarta esencia, pero antes, en tu camino cambia unas Ember Seeds por un pez de nombre Dimitri, que han capturado unos Tokay para que te transporte hacia Lynna City.

De camino a Symmetry Village un carpintero necesita que encuentres a sus trabajadores para terminar la construcción del puente que da paso a Symmetry Village, así que regresa a Lynna City, en el camino, una hada te detendrá diciéndote que hay problemas en Fairie's Woods, ya que un animal está perdido. Tu labor aquí es encontrar a este animal, ya que cuando lo encuentres, él te ayudará con el problema de los carpinteros y además te dará una flauta que te servirá para llamarlo en cualquier momento que lo necesites.

Nota:
El animal perdido en los bosques es determinado mediante si tienes o no la Strange Flaute y dónde la conseguiste si es que la tienes.

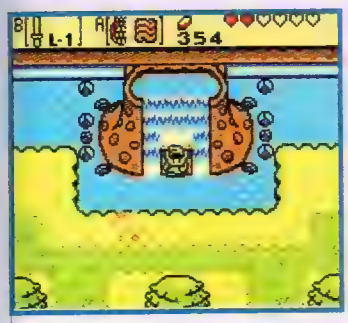
Ahora regresa con el carpintero y ayúdalo a encontrar a sus trabajadores, una vez que los encuentres, ellos construirán el puente que te conducirá a tu siguiente objetivo: Symmetry Village.

Una vez en Symmetry Village, dirígete hacia el árbol de semillas que te proporcionará las Gasha Seeds, con las que puedes transportarte de un lado a otro rápidamente. Ahora usa alguno de los warps que están junto al árbol de semillas, usa el Harp of Ages para regresar al pasado.



Ve con alguno de los hermanos que balancean la villa y te dará el Tini Nut para que se lo lleves a Patch en lo alto de "Restoration Wall". Antes de ir hacia el Restoration Wall, busca a Tokay, quien te dará una nueva melodía para tu arpa.

Ya que tengas la nueva melodía, ve en busca de Patch, cuando llegues con él, te dirá que el puede arreglar el Tini Nut, en una pequeña ceremonia, la cual consiste en un minijuego en el que tu deber es cuidar que un switch esté presionado cuando pase un vagón de minería y eliminar a los enemigos que están atacándote) una vez que tengas el Tini Nut reparado, regresa a Symmetry Village (en el pasado) y entra a la casa que se encuentra en la parte central inferior de esta villa y coloca el Tini Nut en el pedestal.



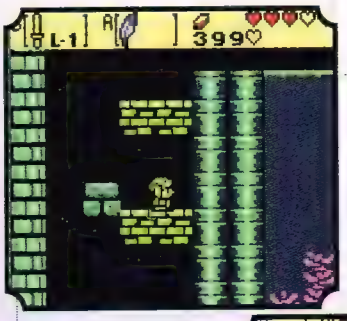
La tranquilidad ha vuelto a la villa, pero ahora ¿donde está el siguiente calabozo? Bien, dirígete hacia la parte central superior de la villa y toca la melodía "Tunes of Currents" para cambiarte al futuro, rápidamente te darás cuenta que la cascada de lava se ha convertido en una cascada de agua con la entrada para el siguiente calabozo: Skull Dungeon. En este calabozo, obtendrás el ítem especial "Switch Hook" y la esencia Burning Flame.

Todavía no acaba tu aventura, así que dirígete hacia el Norte de la casa de Nayru, y en dirección a Rolling Ride para el siguiente reto en el juego, pero recuerda que debes llegar en el pasado. Al final del camino, hay una cueva, entra y habla con los Goron, ellos te dirán que su Elder está enterrado y que no pueden sacarlo de la cueva sin tener la Bomb Flower, así que sal de la cueva e inmediatamente transpórtate al presente con la canción "Tune of Currentes".

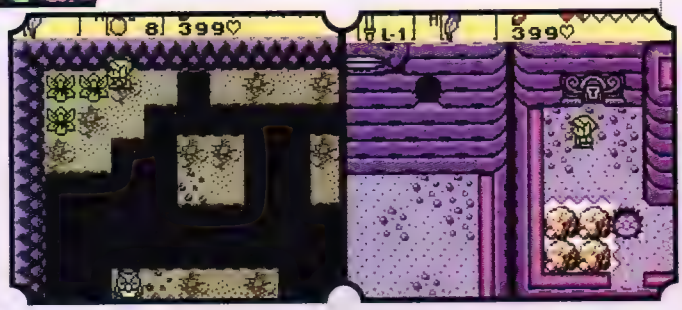
Entra nuevamente a la cueva y sigue tu camino hasta que llegues a la parte más alta de la montaña, de ahí, continúa hasta el extremo derecho y usa el warp y el Harp of Ages para cambiarte al pasado. Ahora, cerca encontrarás el árbol de las Pegassus Seeds, estas te servirán para darte más velocidad. Cruza el puente y entra en la cueva (en el futuro), ahora es tiempo de estrenar las Pegassus Seeds.

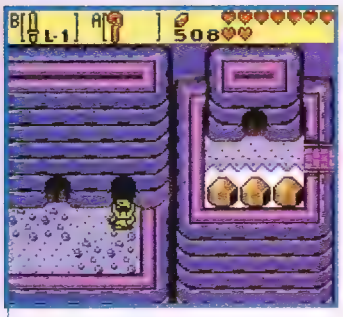
Con esto los Goron podrán liberar a su Elder y como agradecimiento, el Elder te otorgará la Crown Key, que es la llave con la que podrás tener acceso al siguiente calabozo. Ahora continúa el recién abierto camino y sube hasta la cima de la montaña (tiempo presente) y dirígete hacia donde peleaste contra el Great Goblin, ahora notarás que el camino es diferente.

En este punto te enfrentarás al Great Goblin, quien te arrojará bombas a diestra y siniestra, la forma de eliminarlo es arrojándole sus propias bombas de regreso justo antes de que exploten. Cuando lo hayas eliminado, unos Goron se acercarán a ti y en gratificación te otorgarán una Flower Bomb (que necesitas para rescatar al Elder Goron en el pasado), así que cámbiate al pasado y regresa con los primeros Goron que conociste y entrégales la Flower Bomb.



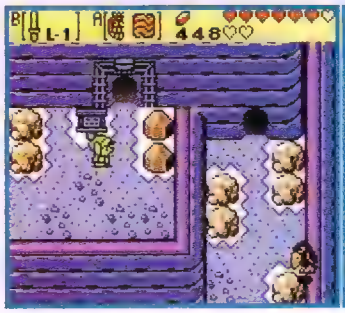
Para cruzar este camino, necesitas utilizar las Pegassus Seeds, ya que si utilizas una de estas semillas, podrás realizar saltos de mayor distancia. Una vez del otro lado, estarás casi en frente de la entrada al siguiente Nivel: Crown Dungeon. Para entrar aquí, utiliza la llave que te dio el Elder. En este calabozo, obtendrás la quinta esencia y el ítem especial Cane of Somaria.



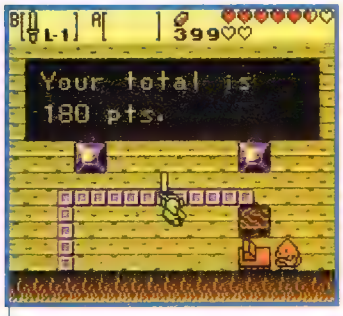


Hiciste un buen trabajo en el Oeste de Rolling Ridge, pero ahora tu aventura será del lado Este. Cuando hayas terminado el pasado nivel, un Goron se acercará a ti diciéndote que ha abierto un nuevo camino, el cual te conduce al lado Este de Rolling Ridge. Entra por el nuevo camino y explora cautelosamente cada una de las cavernas y pasadizos de este lado, ya que encontrarás diversos elementos valiosos.

En una de las cuevas, te toparás con los Goron bailarines, así que participa en este curioso minijuego donde ganarás el "Brother Emblem" como símbolo de la hermandad. Este anillo, te dará acceso a más lugares de Rolling Ridge.



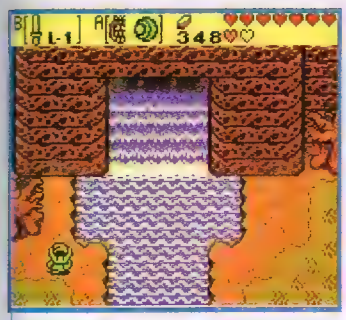
Otro de los minijuegos que encontrarás aquí es "Target Cars" donde debes disparar con tu Seeds Shooter a una serie de gemas para ganarte el Rock Brisket.



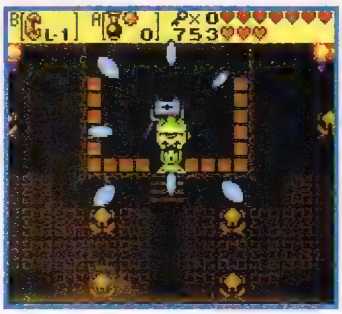
Cambia el tiempo y entra en la misma cueva pero ahora competirás en Shooting Gallery (similar a el juego de Lynna City), aquí ganas el Lava Juice y si sigues intentando podrás ganar hasta un boomerang.

Entrega el Lava Juice a un pequeño Goron que se encuentra casi en la cumbre de la montaña y él te proporcionará la "Letter of Introduction", con esta carta, regresa con los Goron bailarines y baila de nuevo con ellos para ganar una Mermaid Key.

La otra llave la encontrarás en el presente, sube por las escaleras donde están los Goron Bailarines y sube por la montaña hasta que entres a una caverna donde participarás en otro minijuego, pero antes le debes dar a este Goron la Goronade y para obtenerla, habla con el Goron que está junto a las escaleras de los bailarines en el presente para que te dé el Goon Vase y de ahí habla con el mismo Goron, pero en el pasado para obtener la Goronade.



Ya que tengas las 2 llaves, entra a Mermaid's Cave, aquí tendrás que moverte del presente a pasado constantemente para completar este nivel. Como referencia para encontrar la entrada, cruza una de las cascadas que están cerca de ahí en el pasado. En este calabozo encontrarás la sexta esencia y el ítem especial Mermaid Suit.



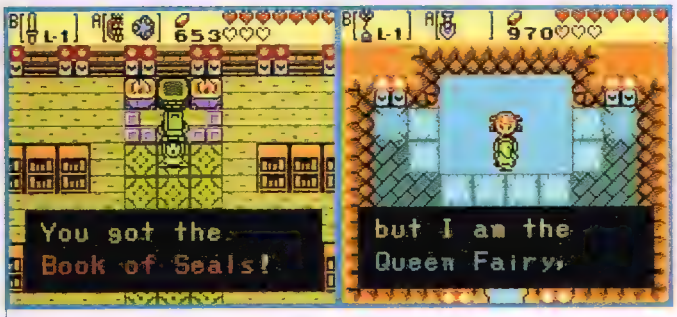
Todavía faltan 2 niveles por vencer y 2 esencias por encontrar, así que no perdamos más el tiempo y ve hacia buscar a Nayru en el castillo de Lynna Village, lo primero que tienes que hacer es buscar una entrada alterna que no sea la principal, así que presiona cada uno de los 4 switches que están en los 4 extremos del patio del castillo, una vez hecho esto, se abrirá un camino que te conduce directo al castillo.

En el castillo combatirás contra Veran quien mantiene poseído el cuerpo de Nayru, así que gana esta batalla para que Nayru vuelva a la normalidad. Pero ¿qué crees? Ahora Veran se ha posesionado de la reina Ambi. Lo siguiente es que Nayru te otorgue la última melodía "Tune of Time" con la que podrás cambiar de presente a pasado o viceversa, desde cualquier punto en el que estés.

La siguiente esencia, está dentro de un pescado....

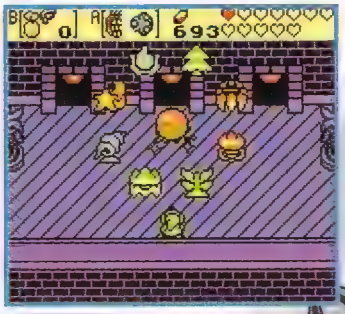
¿Recuerdas a Jabu-Jabu? Pues si no, ahora sí lo vas a conocer. Así que dirígete hacia los océanos del Suroeste, ahí puedes llegar nadando desde una pequeña casa que se encuentra al Oeste de "Crescent Island", una vez aquí, sigue tu camino hasta una pequeña aldea llamada Zora's Village.

Continúa hasta que llegues al palacio del rey Zora (en el pasado), el rey está enfermo y necesita una cura, así que otórgale una poción de roja de la tienda "Syrup's Potion Shop" para que sane, él te dirá que el pez que buscas el Jabu-Jabu. Regresa a visitar al rey en el presente para que te de la llave de la librería.



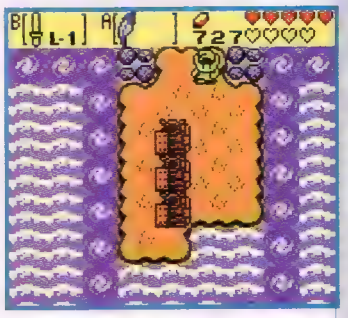
Entra a la librería en el presente y consigue un libro llamado Book of Seals, después regresa a la librería en el pasado y utiliza el libro para entrar a otra habitación, donde conseguirás el Fairies Powder que te servirá para transformar a la normalidad a la reina de las Fairies que Veran embrujó y ella restaurará todo el océano, quitando todas los obtáculos que se interponen a tu paso.

Ha llegado el momento que tanto esperaste, así que vamos directo al grano. Ve con el Maku Tree para que te dé la Huge Maku Seed y de ahí diríge-te hacia la Black Tower, sube hasta la parte más alta y sigue el



camino, ahora te enfrenta-rás a Veran, no es muy compli-cado pero te recomenda-mos que lleves contigo una pócima roja para regenerar tu energía ¡Bue-na Suerte!

Ahora, con previa autorización del rey Zora (presente) puedes entrar al cuerpo de Jabu-Jabu para iniciar el siguiente nivel: Jabu-Jabu's Belly. Cuando finalices este calabozo, tendrás contigo la séptima esencia: Rolling Sea y el Long Shot.



Ahora ha llegado el tiempo de la verdad, el último nivel, pero antes debes hacer algu-nas cosillas, así que pon atención. En cuanto salgas del 7 nivel, te darán la Zora's Scale, entrega este ítem al capitán del barco fantasma que está al lado Oeste de Crescent Island y el te dará el Tokey Eyeball, pon este ítem en el ojo que le hace falta a la estatua de Crescent Island y entra a la puerta, sigue el camino y encontrarás la entrada del nivel 8: Ancient Tomb, aquí obtendrás la última esencia y el ítem especial Power Glove que te servirá para levartar cosas de mayor peso.

Recuerda que al finalizar el juego se te dará un pass-word para que continues tu aventura en The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons, si es que ini-ciaste con Oracle of Ages, ya que si inicias con Oracle of Seasons, lógicamente continuarás en Oracle of Ages. Esperamos que estos tips te hayan ser-vido pero te recorda-mos que aquí no acaba el asunto, así que el próximo mes te tendremos los tips para The Legend of Zelda: Oracle of Seasons. ¡Hasta entonces!

GAME BOY® ADVANCE

TU VIDA ADVANCED

Pantalla ancha a color.

Capacidad de hasta 4 jugadores.

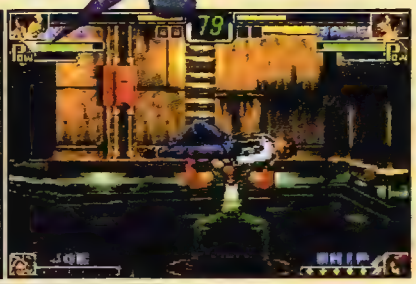
Compatible con juegos de Game Boy.

32 Bit.

© Nintendo 2001. TM,® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

King of Fighters para Advance llegará pronto a América

Al exhibirse en el pasado Space World, la saga de SNK causó un gran furor entre los espectadores por lo que Sammy se interesó bastante en traer este gran título a nuestro continente. El juego contará con varios modos como el de Team Battle, Team Versus, Single Play, Single Versus, Survival Mode y Practice Mode. En Team Battle (o modo de historia) podrás seleccionar hasta cuatro personajes, en donde tres de ellos actuarán como peleadores mientras uno quedará como Striker. Team Versus es lo mismo pero contra otro jugador que lógicamente cuente con su cartucho. En Single Play solamente podrás seleccionar a dos personajes uno como peleador y el segundo como Striker. Single Versus es lo mismo que el Single Play pero para enfrentar a otro jugador. Survival Mode es para los expertos que son capaces de aguantar batallas infinitas con un solo personaje. Por último tenemos Practice Mode que es excelente para probar todos los movimientos de cualquier personaje aparte de practicar combos elaborados, para no tener "pero" alguno al competir contra otro jugador.



El juego contará con dieciocho peleadores, diez Strikers y dos jefes.

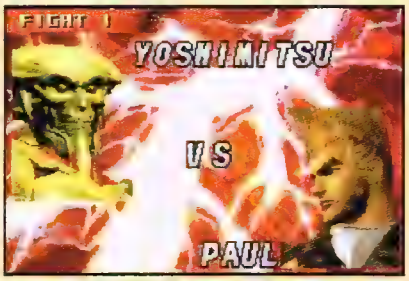
Esta es la lista de personajes confirmados para esta exclusiva versión del Game Boy Advance:

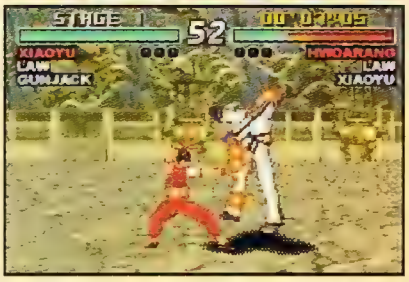
Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Moe Habana, Shingo Yabuki, Terry Bogard, Andy Bogard, Mai Shiranui, Joe Higashi, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, King, Yuri Sakazaki, Iori Yagami, Leona, Ralf, Clark, Whip, Athena Asamiya, SieKensou, Bao, ChinGentsai, Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge, John Hoon, Geese Howard.

Como podrás observar, cuenta con una gran variedad de personajes y nos da gusto ver que hay programadores que realmente están exprimiendo las capacidades del sistema.

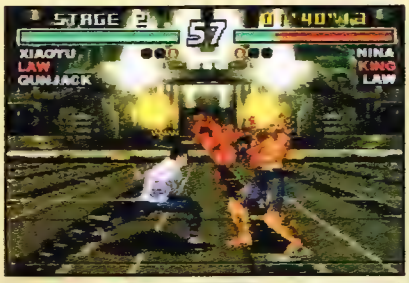
Este juego está programado para finales de este año en Japón, pero no nos quedaremos con las ganas de jugarlo, ya que Sammy promete lanzar el juego en nuestro continente en los primeros meses del siguiente año.

Tekken en el Game Boy Advance va en progreso





Otro de los juegos que ya nos tiene desesperadísimos es el gran Tekken para el Advance. Esta es la primera vez que un juego de esta saga llega a uno de los sistemas de Nintendo y no es por nada, pero está de lujo. Independientemente de la restricción de botones, el juego está impecable y te acostumbras rápidamente al nuevo control. Para que te des una idea, las gráficas en movimiento se desplazan tan suavemente que no puedes creer que estés jugando un sistema portátil. El juego está casi terminado, por lo que es muy probable que la alineación de los personajes sea la siguiente: Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina, Law, Gun Jack, Hwoarang, Paul, King, Jin. Estamos de acuerdo que varios personajes de Tekken 3 o Tekken Tag no llegaron a esta conversión, pero por lo menos se preocuparon por mantener una gran variedad de estilos sin enfocarse demasiado a los personajes similares.



RANKING

DOOM

EL CONEJO

Hay mucha competencia en el género de primera persona para el Advance, sin embargo, siempre ha estado y siempre será Doom la base para todos ellos. La ventaja del modo de historia para dos jugadores simultáneos junto con la arena para cuatro jugadores, le dan mucha vida, además, los cuates de David A. Palmer Productions se esforzaron en hacer el juego mejor, con todas las innovaciones que caracterizan a su contraparte original.

5.0

CROW

Desde el primer lanzamiento de este juego para la PC, no ha sido de mi total agrado ya que se me hace un juego muy monótono, pero cuando tuve la oportunidad de jugar el de Advance me dio gusto ver que ha cambiado un poco el engine para lograr hacerlo más dinámico. Otro punto a favor de este título, es que los efectos de luz y la iluminación en general ha sido cuidada para que los gráficos no aparezcan tan obscuros como antes.

4.0

PANTEON

¡Por fin! ¡Un Doom portátil! Este juego es ya un clásico, dentro del género de primera persona en violencia y reto. No todos pueden pasar por ningún Doom y quedarse como si nada... este juego deja un buen sabor de boca y qué mejor que disfrutarlo ahora en todas partes. Gracias al poder del GBA pudieron hacer que este juego se viera, sintiera y jugara como nunca antes y lo mejor es la opción de jugar dos personas a la vez.

4.5

ACTIVISION

LUFIA

EL CONEJO

Hay muchos juegos que van y vienen, pero pocos de ellos regresan. ¿A qué me refiero? A que este juego no es una traslación, si no que a pesar del tiempo, ha evolucionado. Desde el punto de hacer las batallas más dinámicas y enfrentarte a varios enemigos con diferentes equipos de guerreros, le da nueva vida a la serie con este fabuloso regreso a los video juegos, y qué mejor que hacerlo en el sistema porátil más vendido en toda la historia.

5.0

CROW

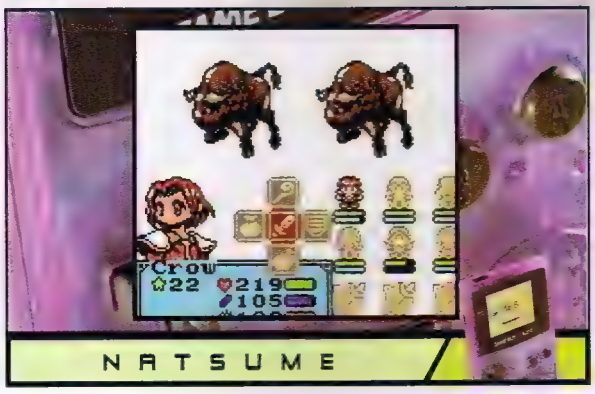
Después de tantos años de espera para la próxima versión de Lufia, por fin tuve en mis manos el juego Lufia: The Legend Returns el cual me ha dejado con un muy buen sabor de boca, ya que cuenta con mucha similitud con sus versiones anteriores las cuales me han parecido de los mejores juegos de RPG que he jugado. En esta versión del juego cuentas con un nuevo tipo de batalla que no se había visto anteriormente.

5.0

PANTEON

Este es un gran juego que estuve esperando durante mucho tiempo... desde la caída de los Sinistrals en el SNES, esperé muy pacientemente una secuela. Afortunadamente, decidieron hacerla y les quedó formidablemente bien, tiene muchos elementos nuevos como jugar con nueve personajes en el equipo, en un modo muy padre, no es sólo un RPG más, estamos hablando del regreso de Lufia, esta vez, para el Game Boy Color.

5.0



NATSUME

MONSTER'S INC.

EL CONEJO

A pesar de que la película y los juegos estén enfocadas a audiencias infantiles, los juegos tanto de Game Boy Color como para Game Boy Advance son un verdadero deleite para la pupila. El control es bastante decente, pero en lo que les quedó algo flojo es en el hecho de que es algo redundante, ya que casi no cuentas con demasiadas opciones y no aportan nada nuevo en ninguna de sus verciones, a menos de que no hayas visto la película.

3.0

CROW

No por nada Pixar ha sido galardonado con el premio de la Academia por su fabuloso trabajo en animación por computadora y ahora tenemos el agrado de poder disfrutar de uno de sus más recientes trabajos en Monsters Inc. tanto para el Game Boy Advance como para el Game Boy Color, ambos juegos son de gran calidad y cuentan con gran diversidad de colores desplegados en pantalla. Ambos están enfocados para la diversión de los niños.

3.5

PANTEON

Aquí vemos un buen trabajo en cuestión de gráficas y de movilidad, pero siento que lo que más le duele es el reto, pues la verdad llega a aburrir un poco; claro que este título está enfocado a los videojugadores más jóvenes, pero aún así, le hubieran puesto más reto. Ambos juegos son buenos para ambos sistemas, realmente una buena opción. Me gustaría ver otra pieza de Pixar como Toy Story con este tipo de gráficas y movilidad.

3.5

THQ

DEXTER'S LABORATORY

EL CONEJO

Como gran fanático de las caricaturas, no podía perderme la oportunidad de echarle el guante a este formidable título y quedé fascinado desde que prendí el Advance. Muy buenas gráficas, excelente control y un reto sin igual. Las invenciones de Dexter son muy buenas y útiles y todo iba bien hasta que me percaté que el juego seguía siendo lo mismo. Espero que para la próxima le pongan más inventiva a un título tan merecido como este.

3.5

CROW

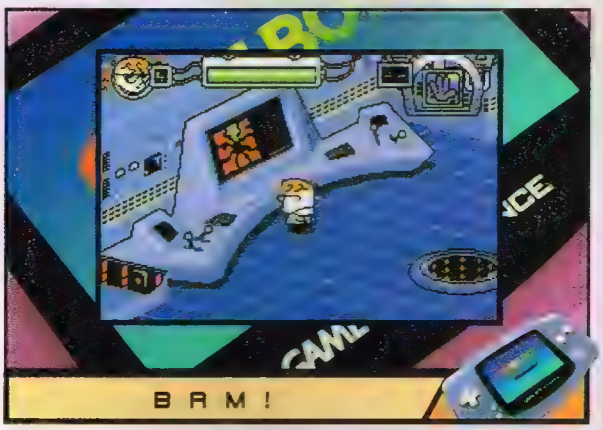
En lo personal, Dexter's lab, es una de las mejores series que tiene Cartoon Network y ahora hace su arribo al Game Boy Advance con toda la locura de las caricaturas de Dexter y su inigulable y siempre oportuna hermana, quien para variar, hace de las suyas nuevamente para poner en serios aprietos a Dexter. Este juego es bastante bueno y cuenta con muy buenas animaciones y dominio del control en general.

3.5

PANTEON

Más juegos de Dexter... no pienso en otra cosa sino en que me gustaría ver a Johnny Bravo en un juego en lugar de ver más títulos que se sacan de la manga para Dexter. Personalmente me gusta la caricatura, pero siento que ya exprimieron demasiado a este personaje y que este juego es muy repetitivo, lo recomiendo sólo si eres fan de la serie; pero si quieres un buen juego, mejor ve por ¡Lady Sia! ¿Qué quieres? Me enamoré del personaje.

3.0



BAM!

ZZZZZ ◆ | ¿? ◆◆ | OK ◆◆◆ | BASTANTE BUENO ◆◆◆◆ | ¡¡¡GUAU!!! ◆◆◆◆◆

TETRIS WORLD

EL CONEJO

Casi todos los sistemas de Nintendo han sido acompañados por este fenomenal juego que por siempre será un clásico, y aunque no le saca todo el provecho al sistema, no deja de tener todo el reto del mundo. Por si fuera poco, tendrás la oportunidad de jugar diferentes modos que no te dejarán soltar el Game Boy Advance. Muy recomendable para jugadores de todas las edades por su valor para volver a jugarlo.

4.0

CROW

El juego por excelencia en los portátiles llega ahora al Game Boy Advance y lógicamente estamos hablando de Tetris, en su versión Worlds. Este título cuenta con todas las clásicas funciones que han hecho de este título uno de los predilectos para todos los fanáticos de la destreza. Y es más, si tuviste la oportunidad de jugar The New Tetris, notarás muchas similitudes entre ambos juegos.

3.5

PANTEON

Este es el abuelo de todos los puzzles, desde que Bullet Proof introdujo este concepto a los videojuegos, hemos visto muchas versiones de Tetris. Esta vez tenemos una buena versión que nos pone a jugarlo de nuevo, con más opciones muy entretenidas. Personalmente me gustan mucho los juegos donde los castigos son impresionantes, pero sigo jugando Tetris con el mismo gusto que siempre.

3.5

THQ

DRAGON WARRIOR MONSTERS 2

EL CONEJO

Yo no soy muy dado a los juegos de Pokémon, me da mucha flojera estar pegado demasiado tiempo a un solo título por el hecho de coleccionar un mil transformaciones o mezclas, pero como RPG está muy bien balanceado, además de que ya todos pedíamos algo diferente para nuestros sistemas portátiles.

Para resumir, si ya te cansaste de Pokémon, esta es una muy buena opción que debes de tomar en cuenta.

4.0

CROW

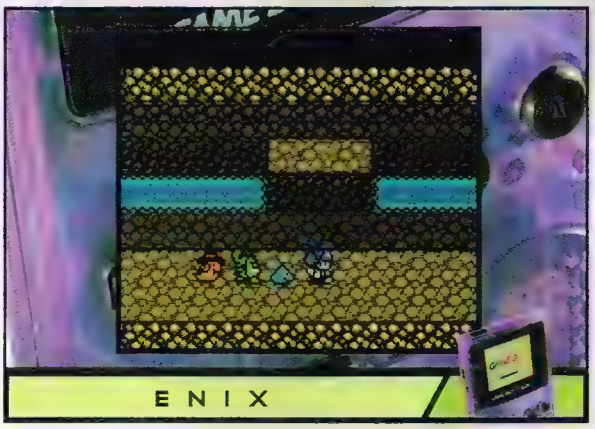
A pesar de que ya abusaron un poco del estilo de juegos con temática de capturar monstruos, este título que nos ofrece Enix cuenta con ciertos factores que le dan más sabor al juego, como es el caso de que aquí puedes cruzar a tus criaturas para conseguir nuevas especies o monstruos de mayor poder. El juego en general es bueno y la música es atractiva, pero lo que les falló un poco es que terminas muy rápido tus objetivos.

4.0

PANTEON

Esta bien, esta bien, soy un entrenador Pokémon y debo de tener mucho cuidado en opinar sobre este tipo de juegos, pero la verdad este juego es muy bueno. Me pareció grandioso el hecho de cruzar a los monstruos y el intercambio de las llaves, pero la verdad, puedes quedarte demasiado tiempo en esto como para apreciar el juego en sí. Lo mejor es que puedes apostar monstruos, así se pone más interesante.

4.0



ENIX

BOXING FEVER

EL CONEJO

Como gran seguidor y fanático de Punch Out, me agradó bastante el hecho de poder conectar dos Advance y que cada quien tuviera su propio punto de vista en la pelea, pero eso no es suficiente. No sé por qué, pero los pugilistas no se me hacen de lo mejor, aún cuando las gráficas están muy bien diseñadas. El juego es recomendable, siempre y cuando tengas a alguien como contrincante.

3.5

CROW

A pesar de que mis juegos de Box por excelecia son los clásicos Punch Out, me entretuve bastante jugando este juego que es para el Game Boy Advance. Aquí tienes todas las clásicas formas de ataque reglamentarias en toda contienda de Box y una gran canidad de peleadores con diferentes características. Los escenarios son un poco sencillos al igual que los gráficos en general.

3.5

PANTEON

Ready 2 Rumble marcó una diferencia al introducir personajes muy raros en el boxeo y ahora vemos reflejado esto en Boxing Fever, espero que no se convierta en moda. Realmente es un buen juego, pero la verdad no siento que haya tenido muchas cosas nuevas, las gráficas se ven muy bien, pero es lo único que de verdad vale la pena. Prefiero seguir jugando Punch Out!, pues ahí sí necesitas buenos refejos.

3.0

MAJESCO

LEGO BIONICLE

EL CONEJO

En lo personal, Lego significa para mí una enorme colección de monitos de todas las clases y especies, tanto terrestres como interplanetarias, por lo que no me cuadra muy bien el hecho de una aventura, sin embargo, el juego no está del todo mal, tiene sus puntos buenos como las gráficas, pero si compramos un título tan solo por este factor, prefiero comprar mis monitos y hacer mi propia historia.

3.5

CROW

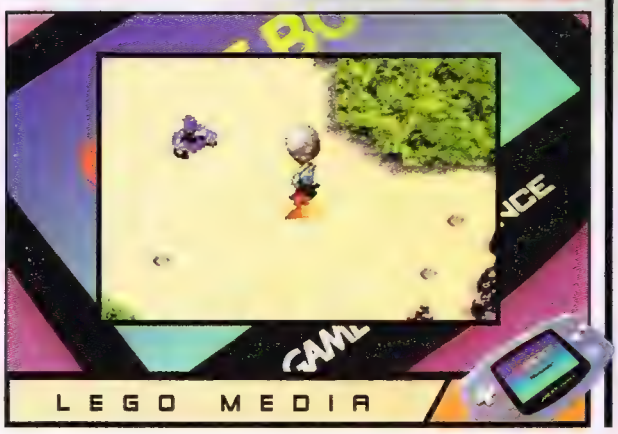
Este es uno de esos juegos de Aventura que te mantienen entretenido por horas, ya que cuenta con una historia un poco diferente a lo que hemos visto últimamente, además de buena movilidad. Las gráficas en Lego Bionicle están muy bien estructuradas y cuenta con una gran gama de colores en pantalla. Y aunque el juego es más que nada para niños, lo podrán disfrutar todos los videojugadores.

4.0

PANTEON

Siendo fanático de Lego, no pude dejar pasar este juegazo, que me dejó realmente fascinado. Me pareció excelente la mezcla de robots con nativos en este grandioso concepto que obviamente me dejó con ganas de seguir la leyenda en la versión de PC. Otra cosa que me gustó fue la versión super deform de los Tohunga en el título de GBA, muy atinado para darle el toque portátil. Es un juego que recomiendo ampliamente.

5.0



LEGO MEDIA

LADY SIA

EL CONEJO

Ya antes habíamos visto gran calidad en las gráficas en el Game Boy Advance, pero el detalle de este título es la animación tan suave que se percibe desde que prendes el sistema. El control es muy armónico, tanto, que te permite hacer jugadas espectaculares sin demasiado esfuerzo. Lógicamente la historia es una parte esencial que simplemente no te permite dejar de jugarlo.

4.0

CROW

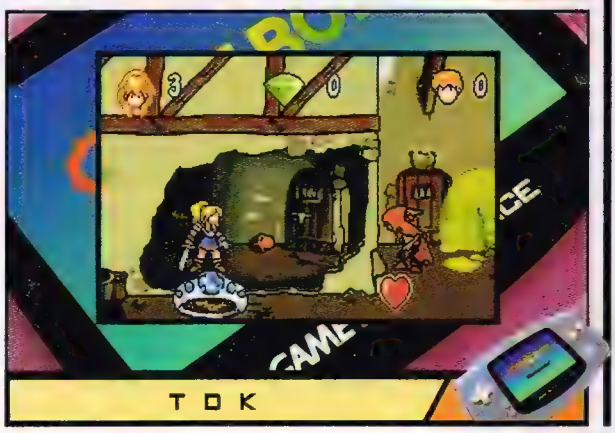
Lady Sia es uno de los juegos de aventura que más me han entretenido para el Game Boy Advance, por todo el estilo de juego y los gráficos tan envolventes que te muestra en cada faceta del juego. La movilidad es muy fluida en cada movimiento. Algo que me gustó mucho fue que puedes realizar "combos" con tu espada para eliminar más rápido a tus oponentes.

4.0

PANTEON

Esperé este juego pacientemente, cuando por fin lo pude jugar, quedé encantado. Es realemente una delicia que no había probado antes; jugabilidad, gráficas, historia y efectos excelentes en un juego de plataformas como tenía tiempo que no jugaba. Es muy recomendable por su gran reto; ojo videojugadoras, si no te gusta que los hombres siempre tengan el crédito, ¡Lady Sia voltea la marea!

5.0



TOK

BACKTRACK

EL CONEJO

¿Qué te puedo decir? El juego era bueno hasta que poco tiempo después de su salida llegó Doom. Comparándolo contra la leyenda, Backtrack no tiene nada que hacer, sin embargo tiene un par de puntos rescatables como el modo tan interactivo de VS, ya que incluso puedes poner clones y así aumentar la diversión. Sin embargo, el limitado rango de visión le resta puntos muy importantes y contra el resto de los juegos de este género, se lo llevan de calle.

3.0

CROW

Grata fue mi sorpresa cuando tuve la oportunidad de checar este juego, ya que anteriormente era casi imposible generar algún juego del estilo Shooter en primera persona para un sistema portátil. Pero ahora podemos degustar un juego que aparte de escenarios bien trabajados, podemos tener un gran número de armamento de alto poder. Así que si eres fan de este tipo de juegos, no dudo en recomendártelo.

4.0

PANTEON

Aunque ya tenemos al gran Doom en este sistema, Backtrack tiene lo suyo para hacer la competencia y entrar con el pie derecho al género de primera persona. Tiene muy buenas gráficas, tanto de los personajes, como de los escenarios, así como un buen surtido de armas para que la violencia sea muy buena. Es muy recomendable, además puedes echarte unas competencias en su modo de Vs.

3.5

TELEGAMES

ZZZZZ ◆ | ¿? ◆◆ | OK ◆◆◆ | BASTANTE BUENO ◆◆◆◆ | ¡¡¡GUAU!!! ◆◆◆◆◆

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

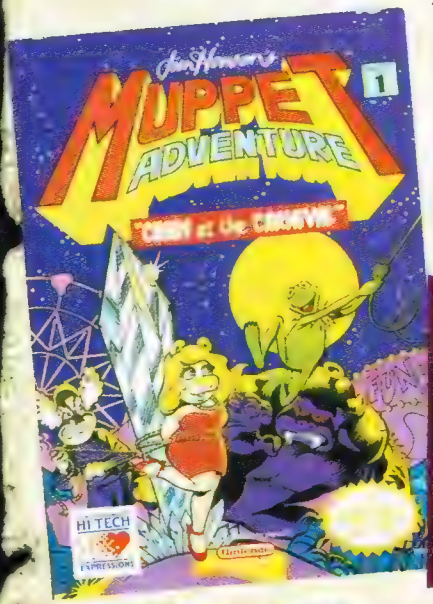
Por: Panteón

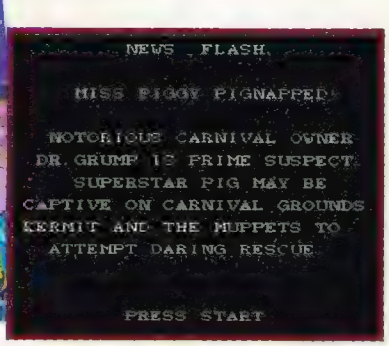
¿Qué tal te la pasaste el mes pasado? Espero que te hayas divertido mucho celebrando mi festividad favorita (además de mi cumpleaños, je, je, je): el día de Muertos. Este mes también es muy singificativo, pues celebramos la Navidad; época en el que nos la pasamos todos juntos en familia y con los amigos, cenando todos en armonía. En este mes todos dejamos las diferencias a un lado y nos proponemos pasarla bien, además de que muchos niños esperan el día en el que llega Santa Claus o bien, hasta el 6 de Enero los Reyes Magos, según las creencias de cada quien. El chiste es que los chiquitines esperan ansiosos este día y siendo sinceros, ¿a quién no le gusta recibir regalos?, pues a mí sí y todavía espero mis regalos debajo del arbolito de navidad. Pero bueno, les quiero comentar, ya que estamos hablando de regalos; que un lector nuestro se puso espléndido con nosotros y nos envió un paquete que contenía su carta, un video con un par de cosillas, un monito de Mario, una guía y lo más significativo: ¡¡¡un cartucho especialmente para esta sección!!! Su nombre es Pedro A. Guerrero Juárez y es de Nezahualcóyotl, Edo. de México.

Quiero hacer un hincapié en que el verdadero regalo no es el cartucho, el monito o el video, sino que pensó en nosotros y fue tan amable de tener una atención muy generosa. No quiere decir que esperamos que nos envíen cartuchos o regalos para que los publiquemos o les demos un espacio en la revista, eso no le da a nadie más derecho que otros lectores; para todos los que colaboramos en la revista lo más importante son nuestros lectores que mes con mes nos apoyan y comprenden que a veces no podemos incluirlos a todos y que son muchísimas las cartas y mails que nos llegan, pero sí los leemos todos y ponemos ateción a sus peticiones y comentarios.

Ahora bien, es un muy buen detalle de parte de nuestro amigo Pedro el habernos enviado este juego, por lo que, siendo un regalo, decidí incluírlo este mes en mi sección. Además de un par de cosas, como algo que ya les había prometido hace dos meses, ¿recuerdas? ¿no? pues es nada más y nada menos que los lectores que se hicieron acreedores a un reconocimiento especial por el mini-reto que incluí en el Cementerio de Gyruss. Así que basta de charla, empecemos de una vez con este título basado en los muñecos de peluche más famosos de todos los tiempos: Los Muppets.

Muppet Adventure "Chaos at the Carnival" es un título para el NES, que apareció en 1990, no tiene básicamente un género, sino que son varios "mini-juegos" juntos, vamos a checarlo bien. La historia dice que la cerdita más famosa del mundo, Miss Piggy ha sido secuestrada por el demente Dr. Grump, dueño de la feria; por lo que seguramente está oculta dentro del área del Carnaval. Kermit y los demás Muppets van decididos al rescate... Kermit es quien conocemos en México como "La Rana René".





Para rescatar a la bella Piggy, los Muppets deben pasar por los cuatro paseos del parque para obtener las llaves y llegar a la escena final, la cueva del Grumpasaurus, el fiel monstruo del Dr. Grump.

La verdad no sé por qué se llama Grumpasaurus, lo de Grump es por su creador, pero lo de saurus, ni idea. En realidad más parece un gorila extraterrestre con patas de pollo...

LOS PASEOS

Antes que nada, debes saber que puedes salir de cualquiera de los paseos en el momento que quieras al presionar el botón Select. Esto te ayuda por si tienes pocas vidas y quieres iniciar de nuevo el juego, lo malo es que debes empezarlo desde el principio. Debes cuidar tus vidas, pues no hay continues, ni password, ni batería, así que deberás echarte el juego de un jalón.

The Raging River Ride

Aquí debes guiar a Kermit en este peligroso río, a bordo de una frágil balsa. El problema es que aquí encontrarás muchos obstáculos como maderas, remolinos y rocas, además de que a veces hay caminos que acaban sin salida. Pero no te preocupes, puedes disminuir o aumentar tu velocidad con ayuda del Control Pad hacia arriba y hacia abajo para evadir los obstáculos. Para ayudarte en tu camino, agarra los periscopios para restaurar tu energía y toma las boyas para que obtengas vidas extras. Al final de cada escena, obtendrás la llave que tanto buscas. ¡Recuerda no presionar Select!

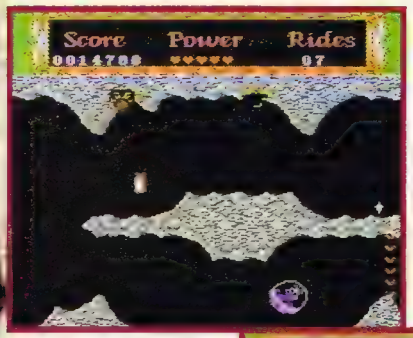
Crash Car Course

En este juego, Animal pone sus locos e insanos instintos a prueba, pues debe pasar por kilómetros de una pista de carros chocones, hasta llegar a la llave. Obviamente no será nada fácil, porque el camino está lleno de peligros como bombas, manchas de aceite, rebotadores y todos estos peligros mezclados. Agarra las banderitas para añadir puntos a tu score y recuperar energía. Ten mucho cuidado, porque aquí no hay manera de obtener vidas. Lo bueno es que puedes controlar tu velocidad con el botón A, que es el acelerador para esquivar los obstáculos y que no tienes tiempo límite; lo malo es que como en unos carros chocones de verdad, no tienes freno, por lo que debes aprender a controlarte y no acelerar demasiado.

Las banderitas verdes vuelven a aparecer, como no tienes tiempo límite, puedes quedarte un rato a hacer puntos.

Lost in Space Ride

El chistoso y carismático Gonzo debe pasar por este simulador de nave espacial. Aquí debes enfrentar varios tipos de naves y destruir a los asteroides (que parecen galletas); la movilidad es muy similar a la del antiguo juego Asteroids, tienes un propulsor en la nave y pue-



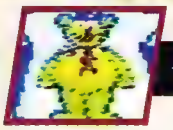
des girar para controlar tu dirección. Afortunadamente, Gonzo puede obtener energía de las latas de combustible y vidas rescatando

a su gran amor: Camila. Lo bueno es que no eres eliminado si chocas contra los bordes del paseo, pues a veces debes pasar por lu-

gares muy angostos. Al final debes destruir la estación espacial para obtener la llave,

sólo dispárale a los "ojos" cuando prendan.

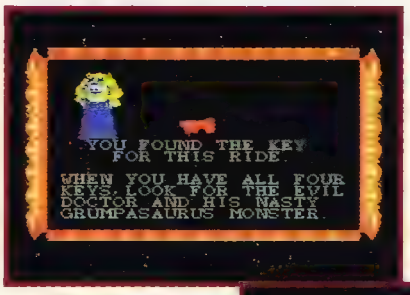
Si le disparas a un asteroide que aparece sin moverse un par de veces, lo convertirás en un diamante que te da una vida. Pero si le disparas a éste o a una Camila o a una lata de combustible, los perderás.



Amazing Ice Cream Maze

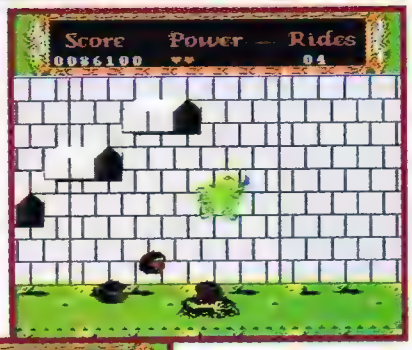
Este tedioso paseo es un laberinto donde deberás ayudar al oso Fozzie recuperar las cosas importantes para que pases a la siguiente esce-

na. Pero tendrás que enfrentarte a molestos enemigos y paredes que se mueven. Usa los huesos, corazones y las cáscaras de banana para deshacerte de los enemigos y puedas tomar los ítems.

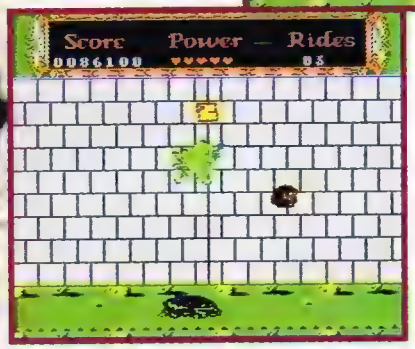


Una vez que tengas las cuatro llaves, podrás entrar en la cueva del monstruo del Dr. Grump.

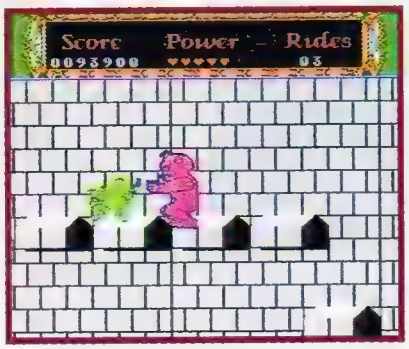
The Grumpasaurus Cave



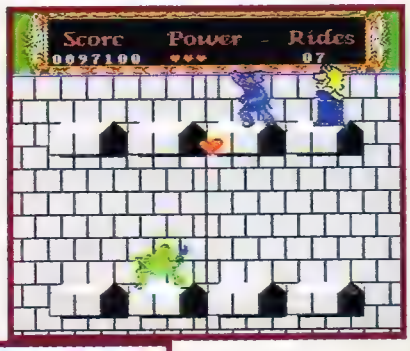
El valiente Kermit debe avanzar por un gran corredor lleno de peligros y enemigos, pero al tomar las pertenencias de Piggy obtendrás vidas extras, así que no es tan complicado como parece.



Al final, encontrarás al molesto Grumpasaurus, sólo espera a que te ataque, cuando recoja el brazo acércate y hazle cosquillas con tu pluma (Botón B) para que lo tires al vacío.



Ahora debes ir por el molesto sujeto que inició todo: el Dr. Grump. Para vencerlo debes esquivar las bombas que te arroja y lanzarle corazones, de tal manera que le caigan en la cabeza. Al derrotarlo, podrás rescatar por fin a Miss Piggy, aunque el final deja mucho qué desear...



Ahora voy a cumplir lo prometido sobre el Mini-Reto del Cementerio de Gyruss, la musiquita que aparece aquí se llama Toccatta & Fuga del gran compositor Johan Sebastian Bach. Me pareció muy bueno que me hayan respondido tan bien a este pequeño reto, por lo que estoy viendo la manera de hacer más retos de este tipo y que tengan una recompensa más "física", es decir, algún regalillo. Pero todavía no es nada seguro, así que mientras, aquí está la lista de los lectores que respondieron bien al reto:

César Calvo
Juan F. Rivera
Luis Antonio González
René Molina
H.G.C.

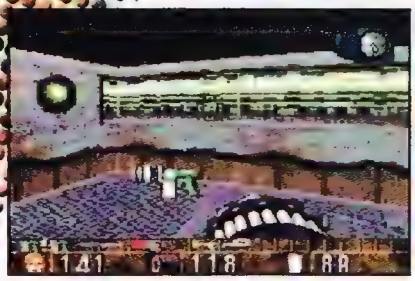
Bueno, espero que este Cementerio sea de tu agrado, yo sé que tal vez no sea un juego muy popular, pero es parte del chiste de esta sección. Yo dije muy bien desde la primera vez que apareció que iba a checar juegos aunque hayan sido de gustos muy personales, porque todos tenemos gustos diferentes y debemos respetar a los demás. Pero eso sí, Pedro, por favor envíame un mail o si puedes venir a la redacción o mandar tu teléfono para poderte agradecer tu gesto como se debe, porque olvidaste mencionar tu teléfono.

Y a todos les quiero agradecer muy sinceramente su preferencia desde el inicio de nuestra revista hasta este número en el que cumplimos diez años de estar apoyando a los videojugadores y que sigan apoyándonos para que cumplamos muchos años más, esta revista es por ti y para ti. También quiero desearles que se la pasen muy padre en estas fechas y que tomen mucho ponche y coman mucho pavo en compañía de todos sus seres queridos. Ya sabes, puedes escibirme a: panteon@nintendo.com.mx o a Hamburgo #10 Col. Juárez para que me comentes todo lo que quieras, para que me hagas saber tus quejas, sugerencias y si es que te acuerdas de mí, alguna felicitación sobre estas fechas. Y si quieres trabajos a máquina, tienes problemas con la plomería o deseas que alguien vaya al súper por la cena de navidad, escribe a: conejo@nintendo.com.mx para que te comuniques con el experto en esos menesteres (también se hornean pavos). ¡¡Feliz Navidad!!

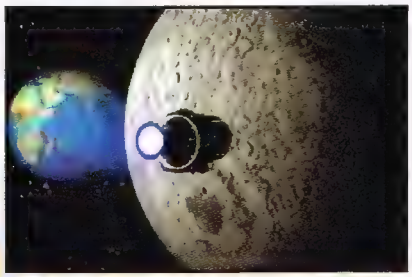
A FONDO

BACK TRACK

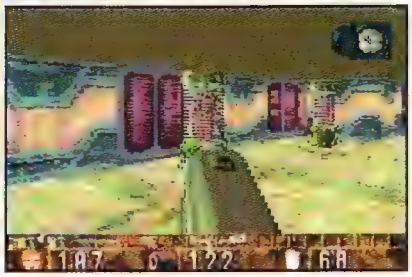
El género que revolucionara el concepto de los videojuegos en PC con Wolfenstein, ahora se proyecta en los portátiles como nunca antes lo habíamos visto.



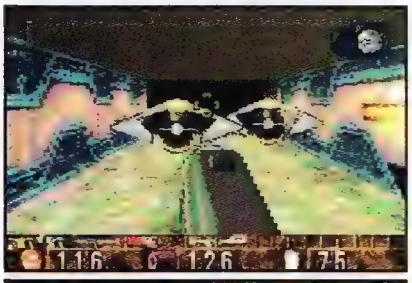
Back Track, a pesar de haber sido programado por desconocidos y ser distribuído por una compañía nueva, se han esforzado por comenzar con el pie derecho.



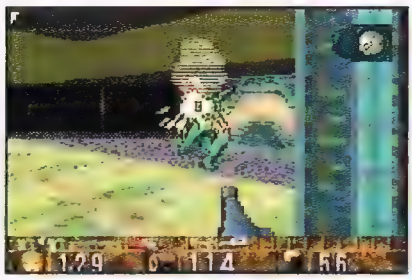
Domingoaniax, el conocido líder alienígena de una armada de robots mutantes ha tomado el control del proyecto para construir una base secreta en el lado oscuro de la luna (BSBODSOM). Por varios meses estos alienígenas han secuestrado humanos y los han asimilado para convertirlos en parte de la armada de androides que bajo el mando de Domingoaniax atacarán la tierra y vaciarán sus recursos naturales.
Un informante ha viajado cuatrocientos años luz para avisarnos del peligro inminente que azotará a la tierra. Deberás tomar el rol de Jim Track para infiltrarte en la base lunar, destruir a cada ser extraño que te encuentres en el camino mientras rescatas a los pocos seres humanos que quedan en las ruinas en tu lucha por alcanzar el centro de la base y activar el mecanismo de auto-destrucción para erradicar esta amenaza de un solo golpe.

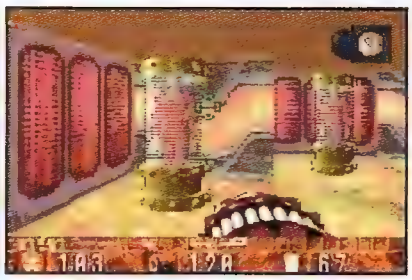


Estamos totalmente conscientes que el Game Boy Advance es un sistema poderoso, pero que en realidad no está diseñado para crear polígonos con mucha naturalidad, sin embargo, los magos de JV Games le han puesto todo el empeño del mundo para brindarnos este juego lleno de acción y que simplemente ha sorprendido a toda la industria por ser el primero First Person Shooter para un sistema portátil.
Lógicamente los jugadores que están acostumbrados a juegos mucho más completos como el Quake Arena o Perfect Dark, entenderán que el control se ha simplificado a sus bases, sin embargo no deja de ser un juego lleno de acción y verdaderamente emotivo para cualquier jugador.

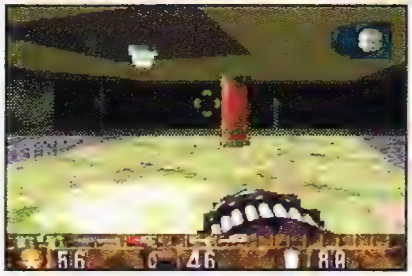


©2001 Telegames





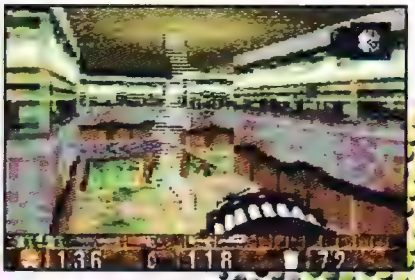
Para que entiendas un poco más el control, la cruz digital te servía para avanzar, retroceder y girar hacia los lados, mientras que con los botones L y R podrás caminar de costado. Con el botón B cambiarás de armas y el A será el gatillo. Otra de las grandes funciones con las que cuenta este juego es un mapa (con el botón Start) que te ayudará en esta gran aventura ya que te mostrará el plano en el que te encuentras y encontrarás las salida sin ningún problema.



Los gráficos no son de lo más refinados que hayamos visto en el Game Boy Advance, sin embargo, la velocidad y suavidad con la que se desplazan, casi no te fijas en ellas con demasiado detenimiento, lo que en verdad te interesa es exterminar mutantes y dispararle a todo lo que se mueva para salir de la base lunar lo más pronto posible. Lógicamente el Frame Rate es bastante bueno, por lo que la acción estará presente en todo momento, con una verdadera ola de enemigos persiguiendo tu pellejo.

Otra de las cosas que nos sorprendieron es que el juego cuenta con una opción de Multiplayer en donde cuatro jugadores podrán armar la fiesta en grande para ver quién de todos ellos es el más capaz, siendo el único que quede en pie. Lógicamente los niveles para esta contienda son muy sencillos, pero lo importante es que los diseñadores se están preocupando por brindarle juegos entretenidos a todos nosotros, los consumidores y eso definitivamente vale la pena que por lo menos pruebes sus juegos.

Nos da mucho gusto que nuevos programadores se dan a la tarea de innovar en los nuevos sistemas, además de que compañías productoras se interesen en promover la creatividad al hacer que nos lleguen sus proyectos. Estamos seguros de que si eres de las personas que les gustan los juegos de Primera Persona, Back Track será una tentación que no podrás resistir.



COMPAÑÍA
TELEGAMES
COMPATIBLE CON
CLASIFICACIÓN
M
DESARROLLADOR
TV
MEMORIA
32
CATEGORÍA
ACCIÓN
PRIMERA PERSONA
LANZAMIENTO
OCTUBRE
2001

galerie d´adeleine

Ultimamente he recibido muy buenos dibujos, ¡se ve que le han echado muchisimas ganas a sus obras de arte!, aunque me entristece no poder incluir los dibujos que vienen dentro de las cartas, hay muchos excelentes, pero recuerda que el chiste es que deben ser dibujados en sobre para que puedan entrar en la galería. Puedes usar distintas técnicas como poner doble sobre para que no se maltraten los dibujos, esto también ayuda para que los timbres no tapen los trazos. O bien, si quieres hacer un dibujo grande, usa varios sobres juntos o un sobre más grande, el chiste es que uses toda tu imaginación para el arte en sobres.

Carlos Alberto Salas García
Bogotá, Colombia
¡Un muy buen dibujo! Me encantó el que viene en tu carta también, lo hubieras dibujado en sobre. Estamos seguros que tu talento será tu mejor carta de recomendación.

Manuel de Jesús Tejeda Armenta
Culiacán, Sinaloa
¡Excelente dibujo! Es la segunda vez que incluímos arte tuyo en la revista y la razón está a la vista. Panteón me pidió que te pidera un dibujo, igual de bueno, para incluirlo en su sección.

Frany Elizabeth Riveros Troncoso
Santiago de Chile
Muy buena técnica con algodón para los fondos y buen manejo de las sombras y toques de luz. Sigue con tu artístico pasatiempo, porque lo haces muy bien.

Jorge Ruiz Valdéz Medina
San Nicolás, Monterrey
Con este tipo de dibujos, estoy pensando en ampliar la sección "Kids" dentro de la galería.

Carlos Seferino J. P.
República Dominicana
¡Buen dibujo y muy buena idea poner los timbres en la parte trasera del sobre!

Rocío Elizabeth Weller,
Misiones, Argentina
¡Muy buen dibujo! Lo malo es que le tocó que el agua casi lo arruinara.

José Luis Herrera Santos
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
Un buen dibujo del héroe de titanio azul, ¡lástima por los timbres!

Fabiola Alemán Villalobos,
Colima, Colima
¡Felicidades! Captaste una faceta que casi no vemos en el enemigo de Mario, inclusive Bowser tiene cerca a sus seres queridos.

Zombies caminan por Europa

Virgin Interactive es la primera compañía que lanzará un Resident Evil para Game Boy Color en Europa con el nombre de Resident Evil Gaiden. Los programadores ingleses de M4 Ltd. hicieron una recopilación del primer juego colocando a Barry Burton como estelar en este título. El juego toma lugar en un bote infestado de zombies, con dos tipos de juego en general, el de exploración en donde la cámara toma la perspectiva superior, dejando el scroll libre; y la de acción, para tomar la perspectiva de primera persona para combatir a los feroces zombies. Hasta el momento, no hay planes para lazar este juego en el resto del mundo, así que por lo pronto envidiaremos a los europeos pues este mes tendrán la exclusiva.

Game Shark llega a México

Virgin Interactive es la primera compañía que lanzará un Resident Evil para Game Boy Color en Europa con el nombre de Resident Evil Gaiden. Los programadores ingleses de M4 Ltd. hicieron una recopilación del primer juego colocando a Barry Burton como estelar en este título. El juego toma lugar en un bote infestado de zombies, con dos tipos de juego en general, el de exploración en donde la cámara toma la perspectiva superior, dejando el scroll libre; y la de acción, para tomar la perspectiva de primera persona para combatir a los feroces zombies. Hasta el momento, no hay planes para lazar este juego en el resto del mundo, así que por lo pronto envidiaremos a los europeos pues este mes tendrán la exclusiva.

ULTIMA PAGINA

Como ya todos han podido ver, el GameCube es lo que prometieron, pero si no estás conforme con lo que has probado, el siguiente año tendrás más juegos con los que lo podrás comprobar con Mario Sunshine, The Legend of Zelda y lógicamente Resident Evil entre muchísimos otros.

No nos queda más que despedirnos de éste número y año, comprometiéndonos a seguir con nuestra labor para el siguiente año.

Esta vez queremos decirte: ¡Gracias, muchas Gracias! por tu preferencia hacia Club Nintendo y por compartir con nosotros este tiempo, quién diría que hemos estado contigo durante diez largos años brindándote lo mejor de Nintendo. Muchas Felicidades por cumplir con nosotros este Décimo Aniversario, pero sigue nuestro compromiso contigo para seguir informándote y resolviendo todas tus dudas de los juegos que salgan para nuestros sistemas favoritos.

¡Ah!, casi se nos olvida...

Feliz Navidad, Próspero 2002, pon todo el empeño del mundo para lograr tus metas y que todos tus sueños se hagan realidad.

Nestlé

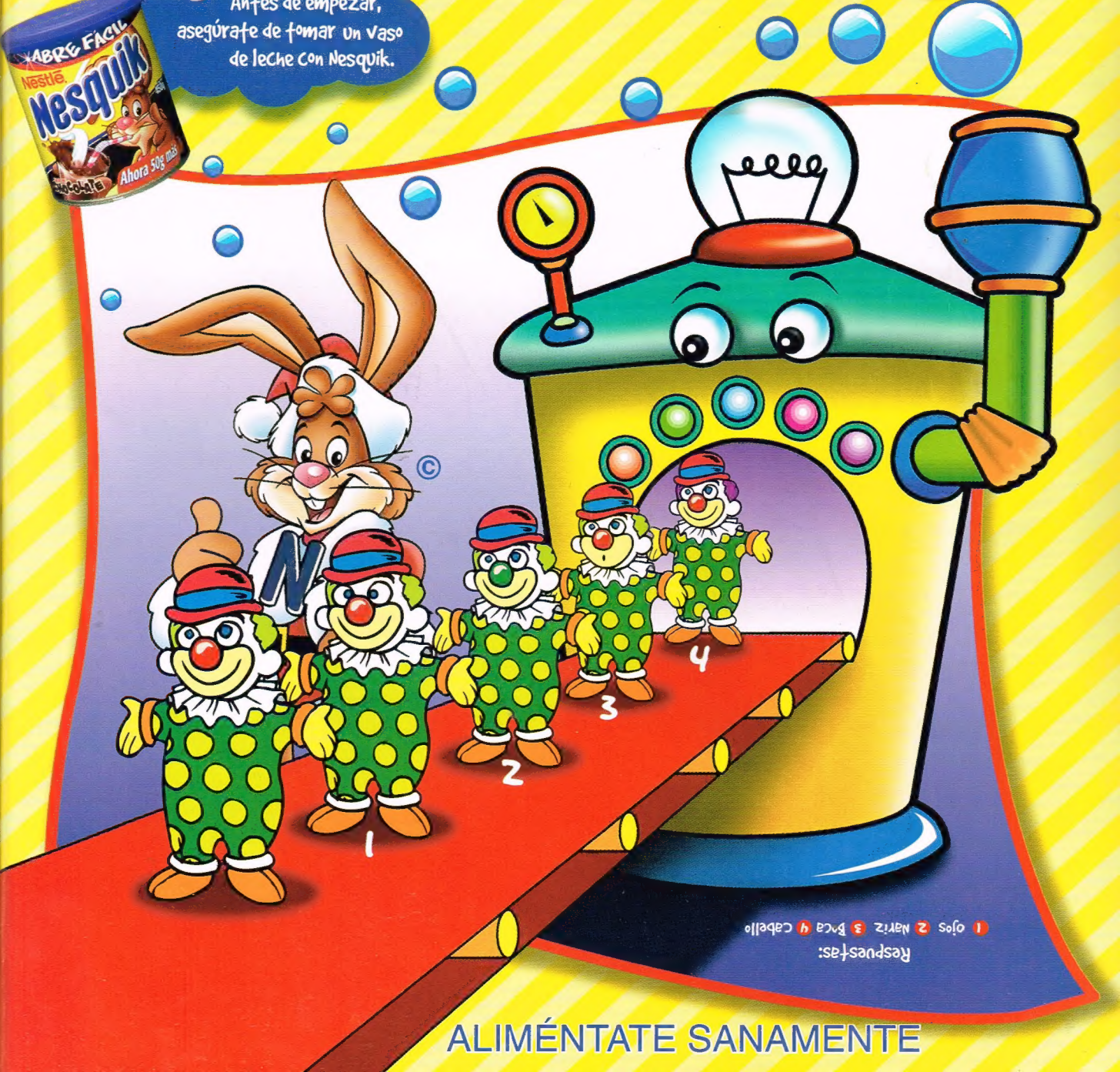
Nesquik presenta: El bote de ideas

La Máquina de Santa

Esta navidad el conejo Nesquik ayudó a Santa Claus en la fábrica de juguetes. Después de que salió el primer muñeco la máquina le jugó una broma.

¿Puedes encontrar las diferencias entre el primer muñeco y los otros 4?

Tip: Antes de empezar, asegúrate de tomar un vaso de leche con Nesquik.



Respuestas:
1 ojos 2 Nariz 3 Boca 4 Cabello

ALIMÉNTATE SANAMENTE

gamela Mexico

¡CÓMPRALOS YA!

Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo. Nintendo GameCube incluye un control. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.